Мир забытых *(тёмное историческое фэнтези)*

Описание: верующие в Господа продолжают нести Его слово в мире, отвернувшемся от Бога, среди людей, не верящих в добро.

(Внимание! Нижеследующее ни в коей мере не является пропагандой исторических или религиозных взглядов автора!)

Католическая церковь оставила о себе отнюдь не добрую славу – и, видимо, заслуженно, но та власть, что пришла на смену власти пап, оказалась ещё хуже. В 1244 году катарам удалось снять осаду с крепости Монсегюр, и зараза ереси распространилась по Франции и Испании, а затем и по всей Европе. Удар в спину Церкви неожиданно нанёс орден тамплиеров, с одной стороны, успевший собрать большие земные богатства, а с другой – уже давно служивший демону по имени Бафомет. Горели церкви, рушились королевские замки, и кровь их обитателей обагряла камни городских площадей. Старый порядок был разрушен...

...И на смену ему не пришёл никакой другой. Катары не собирались строить какой-либо новый порядок: они были убеждены в том, что земной мир есть царство Сатаны, и нет смысла спасать души всех живущих. Они собирались бросить мир на произвол судьбы, спасая лишь тех, кто последовал за ними. А в мире образовавшийся после падения церкви вакуум был заполнен множеством всевозможных культов и сект. И многие из них решили, что если земной мир – царство Сатаны, то и молиться следует князю мира сего. Раздробленная на сотни частей Европа погрузилась в хаос.

Но церковь не была уничтожена полностью: остались как единицы, сохранившие веру в Господа, так и целые ордены, укрывшиеся за укреплёнными стенами своих монастырей. И они продолжают творить добро и нести в мир слово Божье, пусть даже этот мир отвернулся от Бога. Они не рассчитывают на благодарность – просто если они не будут делать этого, значит, мир уже обречён.

Настоящее время – вторая половина XVI века.

Протагонисты

Персонажи игроков – люди, сохранившие веру, когда большинство людей отвернулось от Бога. Скорее всего, большинство из них будет принадлежать к рыцарским и монашеским орденам, пережившим падение церкви: крупнейшими из оставшихся являются Орден Святого Иоанна, базирующийся на Мальте; Орден братьев-проповедников, он же Доминиканский орден, базирующийся во всё-таки выстоявшем посреди хаоса Риме и, что известно не всем нашим современникам, принимающий в свои ряды и женщин; Святая инквизиция, возглавляемая Томасом де Торквемадой и часто осуждаемая другими орденами за чрезмерное рвение; нищенствующие францисканцы; орден Святого Бенедикта, чьи монастыри издавна были центрами учёности; и воинствующий Тевтонский орден. При желании можно добавить и вымышленные ордены, вроде Ордена св. Иоанны Орлеанской (практически единственного женского рыцарского ордена), Ордена Грааля, женского Пургаторианского ордена (базирующегося в Кракове и вдохновляющегося апокрифической легендой о хождении Богородицы по мукам) и ордена Иоанна Богослова (ищущего признаки грядущего Апокалипсиса и, соответственно, Второго пришествия, и вообще занимающегося предсказаниями будущего).

Антагонисты

Европа ввергнута в хаос, и персонажам игроков не раз и не два встретятся лесные бандиты, мародёры-наёмники и разбойничающие бароны – все желающие поживиться за счёт бредущих по своим делам путников. Но главное поле битвы лежит в человеческих душах, и поэтому персонажам встретится множество еретических сект и сатанинских культов. При этом, возможно, персонажи могут рассудить, что если встреченные ими сектанты не продают свои души Сатане, то различия в догматах и обрядах (а сейчас уже далеко не все помнят, как правильно справлять христианские таинства) не стоят того, чтобы тащить людей на костёр. Катары, из-за которых и заварилась вся каша, не входят в число самых активных игроков на сцене – в отличие от тамплиеров, которые активно устанавливают свою власть – власть золота. Им не нужны королевские короны и дворянские титулы, им нужно лишь, чтобы все хранили свои деньги у них и ни у кого другого.

Теоретически, остатки Католической церкви могли бы обратиться за помощью к православным, но царь Иоанн Васильевич гораздо более настроен на то, чтобы завоевать столько частей раздробленной Европы, сколько он сможет, и Тевтонский орден сейчас пытается сдерживать наступление московитов в Ливонии.

Особенности мира

В результате распада государств техническое развитие замедлилось – то есть огнестрельное оружие распространено гораздо меньше, чем в реальной истории. Хотя именно у церковников оно встречается чаще, чем в среднем по странам Европы: всё же изобретатель пороха Бертольд Шварц был монахом-францисканцем. Что хуже, поскольку в Средневековье центрами учёности были монастыри, с падением церкви почти не осталось грамотных людей. Персонажи игроков по умолчанию знают грамоту – как и тамплиеры.

Колдовства, призванных из ада демонов, существующих в единственных экземплярах машин Леонардо да Винчи (ныне покойного), чудес веры и теургии в руках церковников, а также всевозможных чудовищ также добавлять по вкусу. Стоит вспомнить, что в реальной истории алхимией и герметической магией занимались именно монахи.

Звёздные монахи *(гонконгская космоопера)*

Описание: мастера боевых искусств странствуют по миру далёкого будущего в поисках просветления, по пути творя добро и раздавая тумаки злу, даруя мудрость случайно встреченным и выясняя с собратьями по ремеслу, чьё кун-фу лучше.

Далёкое будущее... а может быть, далёкое прошлое далёкой галактики. Эту галактику населяет множество разумных рас, но в ней нет галактических империй или федераций, объединяющих всю галактику, а если такие и появляются, они не существуют дольше срока жизни нескольких поколений. Скорее галактика похожа на гигантский муравейник, где копошится бесчисленное множество разумных существ. Наверху, в высоких металлических башнях живут главы межзвёздных корпораций, короли планет и, кое-где, мафиозные боссы. Внизу живут триллионы людей, гуманоидов, негуманоидов и совершенно экзотических существ, занятых заботами о куске хлеба и крыше над головой.

И по этой галактике странствуют монахи, принадлежащие к множеству древних мистических орденов. У них часто нет денег на билет в каюту космического лайнера, но им нетрудно найти капитана, который пропустит их на борт исключительно из уважения к их мудрости. У них нет силовой брони и тяжёлого вооружения (хотя у некоторых что-то такое встречается), но многие из них способны сокрушить любого врага голыми руками. Хотя многие с насмешкой говорят монахам: «Hokey religions and ancient weapons are no match for a good blaster at your side, kid» – они отвечают: «The ability to destroy a planet is insignificant next to the power of the Force».

Монахи странствуют по галактике, наблюдая за жизнью в ней, размышляя и пытаясь постичь тайные смыслы. Но иногда, видя людей в несчастьи или опасности, они переходят от созерцания к действию, вмешиваясь в ход событий и исправляя то, что должно быть исправлено. Не раз и не два в истории галактики монахи изменяли ход истории, свергая тиранов и помогая героям, при этом сами «просто делая то, что нужно сделать», и после этого уходя дальше, не сохранив своего имени для истории.

Протагонисты

Персонажи игроков – звёздные монахи, странствующие по галактике и по пути творящие добро. Это могут быть как классические мастера боевых искусств, так и не менее классические рыцари-монахи с лазерными мечами – или же члены каких-то совершенно экзотических орденов. У монашеских орденов должна быть своя философия, но при этом желательно, чтобы эти ордены использовали научно-фантастические мотивы: напрмер, монахи, отрицающие высокие технологии и повелевающие силами живой природы или уничтожающие роботов с помощью электрокинеза, или наоборот, монахи, практикующие радикальную киборгизацию, дабы стать подобными Богу-Машине. Искатели просветления в наркотическом дурмане или совершенства тела – в мутациях, вызванных добровольным радиационным облучением, роботы, пытающиеся понять, что значит быть человеком, или же практиционеры философии, специфичной для какой-то инопланетной расы, – звёздные монахи бывают самыми разными.

Обычно в таких сюжетах монахи странствуют поодиночке, а остальные главные герои являются обычными людьми, но при игре «партией» таких монахов персонажи игроков могут встретиться в начале игры и расстаться в её конце, а могут и путешествовать вместе, вместе ища истину и ведя философские диспуты друг с другом (но последнее, наверное, лучше не отыгрывать).

Впрочем, лёгким движением руки гонконгский боевик превращается в самурайский боевик с лазерными мечами. Где наравне с «денежными мешками» галактикой правят наследники древних самурайских родов, а по галактике странствуют ронины, предлагающие свои услуги тем, кто готов заплатить, и способные отбить мечом очередь из бластера.

Антагонисты

Персонажи могут встретиться со злодеями самого разного калибра: покрытых татуировками мафиози, жестоких космических феодалов, беспринципных глав межзвёздных корпораций и коварных злых гениев, пытающихся построить очередную галактическую империю. Разумеется, как минимум в финале должна быть как минимум одна боевая сцена с использованием боевых искусств обеими сторонами: либо злодей сам окажется мастером боевых искусств, либо у него окажется телохранитель или другой приближённый (чёрный шлем и хриплое дыхание опциональны), владеющий боевыми искусствами.

Затерянные в гиперпространстве *(фантастика)*

Описание: обитатели нескольких параллельных вселенных, в которых история шла разными путями, пытаются сосуществовать в общем пространстве, лишённые дороги назад, в свою вселенную.

К началу XXII века человечество не уничтожило само себя, хоть и не построило общества всеобщего благоденствия и не стёрло границ между государствами. Но оно начало осваивать другие планеты Солнечной системы, а потом, наконец, построило несколько кораблей, оснащённых экспериментальными «двигателями Хоукинга», способными перемещаться в 11мерном пространстве быстрее скорости света. И эти корабли отправились к ближайшим звёздам...

И там колонисты внезапно обнаружили две вещи. Во-первых, они нашли там других людей, каждые из которых утверждали, что они родом с Земли, но описывали её по-разному. Это были люди из различных параллельных вселенных, в каждой из которых история шла своим путём. А во-вторых, оказалось, что на параллельныевселенные разделена только Солнечная система – за её пределами вселенные сливались в одну. Что означало, что люди, стартовавшие из любой вселенной, окажутся в «общем» пространстве, но при попытке вернуться домой они попадут не в свою вселенную, а в случайную. Вероятно, способ выбрать правильную вселенную существовал, но он был неизвестен людям. У колонистов не было дороги домой.

Выходцам из разных вселенных пришлось жить вместе, даже несмотря на различия между ними. Хотя это сосуществование далеко не всегда является мирным. Конечно, они стараются найти путь домой, но некоторые из них предпочли бы, чтобы этот путь был у них одних.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть самыми обычными курьерами/торговцами/контрабандистами, летающими на небольшом корабле между звёздными системами, населёнными выходцами из разных вселенных. Могут быть членами «гиперпространственного патруля», предотвращающими и останавливающими конфликты между выходцами из разных пространств. А могут быть исследователями, «ныряющими» в гиперпространство, каждый раз оказывающимися в случайной вселенной, но при этом ещё на один шаг приближаясь к открытию пути домой.

Антагонисты

Спокойствию в колониях угрожают как преступники и гиперпространственные пираты, так и пришедшие из разных вселенных нацисты, империалисты и прочие –исты. За возможность перемещаться именно в нужную вселенную идёт ожесточённая борьба: есть те, кто хочет, чтобы эта возможность была только у их вселенной, но есть и те, кто хочет, чтобы её не было ни у кого, и чтобы внеземные колонии жили сами по себе. А ещё в борьбу различных фракций могут вмешаться земляне, у которых есть свои цели.

Особенности мира

Следует принять во внимание, что жители разных «версий» Земли более или менее в курсе существования внеземных колоний и их проблем с возвращением домой: космические корабли, отправленные из «общего» пространства, хоть и редко попадали именно в свою вселенную, но всё же оказывались хоть в какой-то. Несколько раз жители разных вселенных отправляли новые корабли в общее пространство с разными целями и задачами.

Среди альтернативных вселенных можно выделить миры победившего коммунизма: русского, китайского или какого-нибудь ещё образца (которые могут быть как союзниками, так и противниками персонажей игроков в зависимости от их отношения к этому учению), фашизма (безусловные враги), капитализма: западного или японо-южнокорейского образца (могущие быть союзниками, но слишком себе на уме, чтобы им можно было доверять), демократии: образца современных демократий, Великой Французской Революции или чего-нибудь ещё (вероятно, потенциальные союзники), или какие-нибудь экзотические миры, вроде тех, где христианство никогда не существовало, или где Земля была уничтожена ядерной войной, но остались люди на других планетах Солнечной системы. Ныряя в гиперпространство по направлению к Земле, следует помнить, что обитатели любой из этих вселенных могут очень заинтересоваться появившимся из ниоткуда кораблём.

Иногда экспедиции в Солнечную систему оказываются в так называемых феодальных мирах – тех, где не произошла научно-техническая революция, и человечество до сих пор живёт в эпоху феодализма, а то и рабовладения: где до сих пор правит Католическая церковь, или очаги цивилизации были уничтожены викингами, дошедшими до «последнего моря» монголами или другими варварами. А есть и так называемые миры-пустоши, где человечество практически полностью погибло в результате ядерных войн или эпидемий болезней (например, «Чёрной смерти»). Иногда некоторые исследователи остаются в таких мирах, чтобы... а вот это «чтобы» зависит уже от целей и убеждений конкретных людей.

И есть свидетельства, что двигатели Хоукинга теоретически позволяют совершать путешествия и во времени – по крайней мере, иногда на планетах находят следы пребывания людей, оставленные гораздо раньше, чем человечество вышло в космос. Но путешествовать во времени целенаправленно и именно в нужный период времени – ещё сложнее, чем совершать полёты в нужную тебе вселенную.

Борьба в гиперпространстве *(фантастика)*

Описание: жители планеты Земля из нескольких разных вселенных, в которых история шла различными путями, борются за окружающий их общий космос... или пытаются уничтожить саму память о существовании своих противников.

Мир «Затерянных в гиперпространстве» спустя несколько десятилетий. Человечество наконец-то выработало математический аппарат, позволяющий рассчитывать траектория космического корабля в 11-мерном пространстве и перемещаться именно в нужную, а не случайную вселенную. Вооружённые этими знаниями, жители различных вселенных начали борьбу за окружающее их космическое пространство. В том числе и вооружённую. С другой стороны, обитатели внесолнечных колоний успели образовать свои государства, не все из которых были рады возобновлению связей с метрополиями.

Открытие способа путешествовать между вселенными было очень кстати, поскольку оказалось, что вселенные постоянно появляются и исчезают, разделяются и сливаются. Иногда это проявлялось всего лишь в несовпадении воспоминаний об одних и тех же событиях и обитателей различных звёзд, но прежде общее космическое пространство начало расслаиваться на отдельные вселенные, в которых история отдельных внесолнечных колоний шла разными путями, и эти вселенные были не связаны с альтернативными версиями Земли или других колоний. Это делало карты космоса ещё более пёстрыми, а расстановку сил – ещё более сложной и «многосторонней». Некоторые подпространства оказались изолированными от общего пространства, как когда-то изолирована была Земля, – человечеству просто неизвестны их координаты в 11-мерном пространстве. Жителей некоторых изолированных подпространств такая ситуация вполне устраивает, и они предпочли бы, чтобы их изоляция сохранялась как можно дольше.

Также новые математические методы позволили людям совершать путешествия и во времени. И вместе с тем, что подпространства постоянно появляются и исчезают, это дало пусть теоретическую, но возможность уничтожать целые вселенные, меняя их прошлое и перенаправляя его по новому пути. Чтобы предотвратить это, лидеры нескольких версий Земли объединились в Лигу Миров, призванную вместе защищать ни много, ни мало – целостность мироздания.

Туристические и исследовательские путешествия в прошлое были разрешены только в сопровождении нескольких наблюдателей, а в гиперпространстве были размещены автоматические станции, улавливающие и разшифровывающие следы гиперпереходов. Но, разумеется, лидеры многих вселенных с радостью бы избавились от своих соперников, даже если бы это потребовало уничтожения целых вселенных – особенно если бы их можно было уничтожить вместе с их вселенными.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть простыми гиперпространственными курьерами и контрабандистами, а могут быть и агентами Лиги Миров, выполняющими антипиратские или миротворческие миссии или предотвращающие изменения прошлого. Или они могут быть агентами одного из миров, пытающимися изменить прошлое чужих миров, или солдатами, воюющими на внесолнечных колониях (и иногда случайно создающими новые подпространства). А могут быть мирными исследователями, путешествующими в прошлое, или благородными/жестокими (выбрать нужное) гиперпространственными пиратами.

Антагонисты

Те же, что и в «Затерянных в гиперпространстве», но с новыми возможностями.

Особенности мира

При желании участников игры можно заменить высшую математику в качестве метода расчёта траектории в гиперпространстве на навигаторов-псиоников.

При «расслаивании» пространства, происходящем каждый раз, когда выбор из нескольких вариантов способен значительно изменить ход событий, образовавшиеся подпространства могут слиться воедино, если затем события в параллельных пространствах пойдут по сходному пути. Помнить о том, что слившееся пространство когда-то было несколькими подпространствами, будут лишь люди, на момент слияния находившиеся вне соединившихся пространств. Действия самих персонажей игроков могут вызывать такие слияния – или предотвращать их.

Красные электролёты *(альтернативная история, теслапанк)*

Описание: после уничтожения Москвы «Оружием возмездия» экипажи электролётов Красного Воздушного Флота пытаются продолжать борьбу в небе над погрузившимся в хаос Советским союзом.

(Автор выражает надежду, что нижеследующее не будет воспринято как оскорбление памяти кого бы то ни было).

Всё пошло не так, как в нашей истории, когда Никола Тесла продемонстрировал публике своё изобретение – магнитную левитацию. Теми или иными способами её открытие оказалось в руках и Советов, и Союзников и нацистов, и все три стороны с помощью этой технологии получили в своё распоряжение воздушные корабли. Русские называли их электролётами, англичане и американцы – ховеркрафтами, немцы – люфтшиффами. Когда эти бронированные чудовища, поддерживаемые в воздухе электромагнитными генераторами, питаемые ядерными реакторами, ощетиненные орудиями и несущие на себе множество самолётов и бомб, встретились над полями Второй Мировой войны, они доказали, что могут зваться настоящими железными богами войны.

Всё же всей мощи воздушного флота Рейха оказалось недостаточно, чтобы остановить натиск Красной Армии. Но в 1944 году, когда падение Рейха казалось неотвратимым, и войска Союзников уже высадились в Нормандии, Лондон был стёрт с лица земли взрывом ракеты V2 с ядерной боеголовкой, а затем бомбардировщики Люфтваффе сбросили ядерную бомбу на Москву.

Советское правительство погибло в огне ядерного взрыва, и без него наступление с востока остановилось. Бывшие пособники нацистов, скрывшиеся от красных партизан и советских солдат, вновь подняли головы, а к ним присоединились контрреволюционеры самого разного толка, и вот уже сам Советский союз затрещал по швам. На бойцов Красной Армии, дезориентированных, лишившихся связи с командованием и снабжения из тыла, перехватываемого коллаборационистами и сепаратистами, вновь обрушился удар Вермахта, и немцам удалось снова заставить советских солдат отступать. Потери Красной Армии снова стали почти такими же, как в первые дни войны.

Но «с потерей Москвы не потеряна ещё Россия». И солдаты Красной Армии продолжают сражаться.

Протагонисты

Персонажи игроков – бойцы Красной Армии, по умолчанию – офицеры Красного Воздушного Флота и Военно-воздушных сил СССР, являющиеся экипажем одного из боевых кораблей-электролётов. После уничтожения Москвы такие корабли оказались самыми сильными, мобильными и независимыми боевыми единицами, и от решений их капитанов может зависеть очень многое. Персонажи могут принадлежать и к пехотным или танковым войскам, но тогда они мало что смогут противопоставить кораблям Кригслюфтфлотте.

Антагонисты

Враги персонажей игроков – разумеется, немецкие фашисты. Дабы не разделить судьбу Сталина и британской королевской семьи, Гитлер перенёс своё правительство и свой штаб на борт люфтшиффа «Рейхсмаршал Геринг», хотя сейчас строится ещё более крупный и лучше оборудованный для роли «летающего Рейхстага» корабль. Правда, в действительности сил у немцев осталось всего на один рывок, и если им не удастся расправиться с остатками Красной Армии быстро, они не удержат фронт. *(Воздушный корабль с Гитлером на борту вполне может играть роль «финального босса» кампании).*

А обеспечить победу немцам могут сепаратисты, уже объявившие о независимости Украины и освобождённых было прибалтийских республик. Они перерезали линии снабжения наземным силам Красной Армии и бьют ей в спину – хоть они и не могут дотянуться непосредственно до электролётов КВФ, без наземных сил победа над немцами невозможна (хотя всё ещё возможно закидывание бомбами). На сторону сепаратистов (в основном на Украине) перешли даже некоторые части Красной Армии.

Особенности мира

Разумеется, магнитная левитация – не единственное используемое на войне изобретение Теслы: есть и электрические пушки («лайтнинги» или «доннергеверы»), есть и магнитные щиты летающих кораблей, отклоняющие снаряды, и многое другое. Есть и другие элементы дизельпанка, вроде боевых экзоскелетов («панцеркляйнов»), дисколётов и так далее.

Возможно, американцы, как наименее пострадавшая от войны сторона (если фашисты не запустят по Нью-Йорку и Вашингтону ядерные ракеты с подводных лодок или не сделают ещё чего-нибудь такого), после войны решат добить обескровленный войной Советский Союз, и персонажам игроков придётся сражаться уже с ними...

Саракш и Массаракш *(атомпанк)*

Описание: простые советские люди противостоят тоталитарному государству из Полой Земли, пытающемуся заручиться поддержкой империалистов с поверхности.

Коммунизм раскинулся от Тихого океана до Атлантического: из всех Европейских стран в социалистический блок не входят только Великобритания, Швеция с Норвегией, Республика Бретань во главе с президентом де Голлем (Союзники долго медлили с открытием второго фронта, пока Советы не оттеснили нацистов уже к границам Франции), освобождённая союзниками Италия, нейтральная Швейцария, франкистская Испания и Португалия во главе с диктатором Антониу Салазаром. Франция (кроме Бретани) и Германия усилили собой коммунистический блок. Англия старается не провоцировать Советы: Ла-Манш не так уж широк, в случае войны ракеты долетят быстро. США вышли из войны с большими потерями, сбросив атомную бомбу на Киото вместо Нагасаки – во взрыве погибла императорская семья, но вместо того, чтобы сломить дух японцев, это заставило их сражаться с яростью обречённых. Япония осталась совершенно разорённой и обескровленной, но война на Тихом океане затянулась ещё на пару лет, и американцы потеряли на ней бесчисленное множество солдат. На дворе – конец 60х, пост председателя совета министров СССР занимает Георгий Константинович Жуков *(или кто угодно из реальных или вымышленных исторических лиц, главное – не тот, кто занимал его в реальности)*.

Ещё в сороковых годах сейсмологические исследования подтвердили, что внутри Земли существует большая полость, и возникло предположение, что бесследно исчезнувшие во время Второй Мировой войны лидеры нацистов «закопались в землю». И тогда восток и запад начали гонку к центру Земли, строя бурильные установки и подземные транспорты – «буроходы».

И внутри Земли жители поверхности обнаружили мир, расположенный на внутренней поверхности сферы, не знающий смены сезонов и времён суток, освещаемый мягким светом из центра полости. Этот мир был населён людьми, называвшими Полую Землю словом «Саракш» – мир на поверхности они называли «Массаракш», то есть «вывернутый мир», хотя поначалу они долго не верили в существование чего-либо за пределами их Саракша. И этот мир совсем недавно пережил ядерную войну, превратившую несколько стран в пустыни, а сейчас значительная часть мира захвачена Империей, власть в которой принадлежит бежавшим вглубь Земли нацистам во главе с Генрихом Гиммлером. Спираль истории сделала новый виток, и война с фашизмом началась снова...

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть сотрудникам советской разведки, действующими в Империи, а могут быть экипажами буроходов – «подземных лодок», ведущих войну в толще камня, разделяющего Саракш и Массаракш.

Антагонисты

Разумеется, главным врагом для персонажей игроков являются нацисты, но они снова, как перед началом и в самом конце Второй Мировой войны, пытаются заручиться поддержкой империалистов с поверхности. И это вполне может у них получиться: им, получившим доступ к атомной энергии термокристаллов, есть что предложить жителям поверхности.

Особенности мира

То, что подстёгивает подземную гонку – это находящиеся глубоко под землёй залежи термокристаллов. Они, как считается, играют главную роль в поддерживании внутреннего тепла Земли и являются мощным источником энергии, делающим возможным функционирование невиданных прежде чудес науки. И они же, будучи радиоактивными, могут вызывать мутации, но могут и давать людям паранормальные способности – как в результате случайных мутаций, так и в ходе сложных процедур нацистских (или не только нацистских) учёных. Именно за залежи термокристаллов ведут подземную войну, подобно пиратам «эпохи паруса», экипажи буроходов.

Одним из изобретений, ставших возможными благодаря энергии термокристаллов, являются гипноизлучатели, покрывающие Империю плотной сетью. Гипноизлучение превращает жителей Империи в фанатично, безо всякого критического осмысления верящих любому слову, произносимому их лидерами. При этом жители поверхности абсолютно нечувствительны к гипноизлучению – вероятно, какие-то незаметные мутации у жителей Саракша делают их восприимчивыми к нему. Управляющие Империей нацисты родом с поверхности и, следовательно, сами невосприимчивы к собственному «промыванию мозгов», но точно так же к нему нечувствительны и советские разведчики. Однако, способности людей-телепатов действуют и на жителей поверхности.

Фауна Саракша достаточно сильно отличается от животного мира поверхности: в Полой Земле сохранились многие вымершие на поверхности виды, включая динозавров. Есть там также обезьянолюди, используемые имперцами в качестве рабочей силы, и ящеролюди, у которых есть своя империя на островах подземного океана (вы ведь не думали, что Империя – единственное подземное государство?). Советский Союз пытался установить контакт с империей ящеролюдей, но те, похоже, питают к людям просто иррациональную ненависть. В выжженных ядерным оружием пустошах живут мутанты, а с Империей граничит несколько враждебных ей, меньших по размерам государств подземных людей.

Обгоняющие свет *(космическая опера/космический вестерн)*

Описание: космические курьеры, в руки которых попал один из редчайших кораблей, способных путешествовать быстрее скорости света, пытаются извлечь максимум выгоды, при этом сохранив и корабль при себе, и голову на плечах.

«Кто контролирует межзвёздные ворота, контролирует галактику». Если бы у инопланетной расы Ключников был рыцарский герб, на нём был бы начертан именно этот девиз. Галактику населяет множество разумных рас, в ней существует несколько межзвёздных государств, но все они вынуждены считаться с Ключниками, которым единственным доступна технология строительства межзвёздных ворот, служащих как для перемещения быстрее скорости света, так и для межсветовой связи.

Ключники ведут свою экспансию медленно, расставляя свои станции-ворота на досветовых скоростях, но неуклонно подминая под себя всё большую и большую часть галактики. И около ста летназад, когда люди Земли ужеосваивали другие планеты Солнечной системы, Ключники присоединили их систему к своей межзвёздной сети, дав людям возможность расселиться по галактике и увидеть представителей других рас, а этим другим расам – поселиться в Солнечной системе. (Последнему люди были не слишком рады, но их мнения никто особенно не спрашивал).

Ключники выполняют роль своего рода галактического жандарма: если жители какой-нибудь звёздной системы или даже нескольких систем нарушают галактические законы (во многом установленные самими Ключниками), хозяева межзвёздной сети могут «дёрнуть рубильник», полностью отрезав «систему-изгоя» от остального космоса. С другой стороны, в галактике практически никогда не бывает войн – повоюешь тут. Многие ненавидят Ключников просто потому, что в их руках власть, а облечённые властью по определению неправы, тогда как другие считают, что такая власть – не самый худший вариант. В целом Ключники редко вмешиваются в жизнь других рас, но если чего-то они не могут им позволить, так это получить другой способ путешествовать быстрее скорости света, альтернативный их системе межзвёздных ворот.

Тем не менее, просторы космоса бороздят немногие «лайтчейзеры» – космические корабли, способные перемещаться быстрее скорости света без помощи пространственных ворот. Одни из них были построены недавно, и кто-нибудь сможет рассказать, как погибли их создатели, другим по нескольку сотен лет, одни из них существуют в единственном экземпляре, другие – небольшими сериями примерно до десятка кораблей. Экипажи «лайтчейзеров» выполняют задания, которые не могут выполнить никакие другие корабли. Один из таких полумифических кораблей оказался в ваших руках – как вы распорядитесь находкой?

Протагонисты

Персонажи игроков – люди (и инопланетяне), в руках которых оказался один из «лайтчейзеров»: они могли его украсть, найти заброшенным, получить от своих работодателей, даже выиграть в карты – и так далее. Команда корабля может заниматься как «частным извозом» или контрабандой и пиратством, так и работать на одну из действующих в галактике фракций. Эти фракции могут как пытаться укрепить позиции человечества (или другой расы) в галактике, так и просто пытаться сосредоточить в своих руках максимум власти, могут стремиться к общему благу всех обитателей галактики, а то и вовсе – но об этом лучше говорить шёпотом – пытаться уничтожить Ключников.

Антагонисты

Персонажи игроков могут встретиться с самыми разными противниками: космическими пиратами, преступными кланами, воинственными инопланетянами или кровожадными и очень опасными космическими хищниками. Однако их врагом может стать любой, узнавший, что в их руках находится «лайтчейзер» (на котором, на самом деле, обычно не написано, что он может летать быстрее скорости света), и захотевший заполучить его самому.

Ключники часто смотрят на космических курьеров на «лайтчейзеров» сквозь пальцы, пока те не пытаются совать им палки в колёса. (По слухам, они сами прибегают к услугам таких курьеров). Но горе тем, кто попытается построить больше «лайтчейзеров» или решит поколебать власть космических привратников над галактикой...

Особенности мира

Различные модели «лайтчейзеров» могут использовать самые разные виды сверхсветовых двигателей, каждый из которых имеет свои достоинства и недостатки, и основанные на различных физических принципах... ни один из которых не известен никому, кроме их создателей – а Ключники постарались, чтобы те унесли этот секрет с собой в могилу. Впрочем, кто-то из конструкторов «лайтчейзеров» мог выжить, но в большинстве случаев экипажи таких кораблей не знают этих принципов, что, как минимум, затрудняет ремонт и обслуживание сверхсветовых двигателей, а как максимум, может привести к непредсказумым результатам при межзвёздном перемещении.

Био-нефилимы *(«ангелпанк»)*

Описание: дистопичный мир, стонущий под пятой самозванного бога, клонированного из крови с Туринской плащаницы.

Наверное, учёным не нужно было понимать слова «играть в Бога» настолько буквально. И уж тем более было плохой идеей пытаться создать клона из образцов ДНК следов крови на Туринской плащанице. Поначалу казалось, что эксперимент увенчался успехом: созданный клон, получивший имя Кетер (в честь первого из каббалистических Сфирот), позврослев, выразил готовность сотрудничать с учёными. Через некоторое время он уже участвовал в опытах по созданию других подобных клонов, а затем и возглавил эксперименты в этой области. Потом он постепенно поднялся до главы создавшей его корпорации, а потом стал правителем всей Земли, объявив себя Богом. (Нельзя не признать, что у него были на это основания...)

Увы, пытаясь создать клона из крови Христа, учёные создали Антихриста. Он унаследовал божественные силы, но у него не было души: сочувствие, милосердие, любовь, даже дружба – все эти чувства были незнакомы ему самому и его «ангелам», которых он создал по своему образу и подобию.

На дворе конец XXII века. Новоявленный бог железной рукой правит своей киберпанковой теократией. Его клонированные солдаты, столь же бездушные, как и он сам, не ведают жалости, как и его «дети» – био-ангелы, выполняющие его волю, рея над ночными городами подобно тёмным отражениям старых комиксовых супергероев. Любое сопротивление подавляется, любое сомнение в божественности Кетера, как и поклонение каким-либо другим богам, карается смертью.

Некоторые люди в своих тайных храмах возносят молитвы к небесам, ожидая пришествия Спасителя. Но что, если он уже среди людей?

Протагонисты

Персонажам игроков предлагается взять на себя роль членов повстанческих организаций, борящихся против Кетера. Они могут не верить в Бога (хотя попробуй тут не поверь, когда существование Антихриста является фактом) или даже принадлежать к разным повстанческим организациям с разными взглядами, но их общей целью является свержение самозванного бога.

Важную роль для повстанцев играют био-нефилимы – дети от случайных связей био-ангелов, которые вовсе не склонны вести целомудренный образ жизни, но неспособны любить и не заботятся о своих любовницах и детях. Био-нефилимы являются единственными среди повстанцев (или, возможно, практически единственными, исключая редких живых святых), кто обладает сверхъестественными способностями, но повстанцы стараются скрывать их присутствие в своих рядах – иначе био-ангелы могут начать убивать всех своих любовниц и детей. Если не вся партия состоит из био-нефилимов, их сверхъестественные силы могут уравновешиваться тем, что большинство из них – подростки или даже дети, и среди них нет ни одного старше 25 лет.

Антагонисты

«Имперскими штурмовиками» Кетера являются его клонированные солдаты. Будучи клонами, они не имеют души, что означает отсутствие каких-либо эмоциональных связей с другими людьми и даже другими клонами. Для существа без души человеческая жизнь не имеет никакой ценности: оно может грабить, насиловать, пытать, убивать, расчленять и даже есть заживо, не испытывая никаких душевных терзаний. Именно из-за этой жестокости простые люди боятся клонов, но из-за отсутствия эмоциональной связи друг с другом клоны плохо работают в команде, и часто Кетер вынужден прибегать к помощи солдат-людей. Впрочем, быть может, однажды даже клон сможет захотеть стать человеком?

В качестве людей-управляющих Кетер использует «бессмертных» – людей, которым он даровал возможность после смерти возрождаться в телах заранее выращенных клонов. Это своего рода аристократия нового мира. К сожалению для Кетера и его био-ангелов, им самим такой вид бессмертия недоступен: у них нет того, что могло бы переселиться в новое тело. И это вызывает у Кетера страх перед небытием, ожидающим его в случае смерти. Кетер не слишком рассчитывает на лояльность бессмертных – и имеет на то основания.

Первыми после самого Кетера являются его био-ангелы, созданные им и разделённые на девять чинов по образцу христианской мифологии, с семью био-архангелами во главе этой иерархии. Будучи клонами, они не имеют души – с уже перечисленными последствиями – но из-за того же отсутствия души они не лояльны никому, включая самого Кетера, и представляют собой пауков в банке.

Особенности мира

Способности био-нефилимов и био-ангелов более или менее соответствуют чудесам, описанным в христианской мифологии. Разумеется, они могут отличаться у разных нефилимов или ангелов. Био-ангелы, по крайней мере, сильнейшие из них, теоретически могут останавливать стихийные бедствия, исцелять раненых и призывать манну небесную, но редко делают это, «чтобы людишки не расслаблялись».

Пытаясь понять природу человеческой души, Кетер создал аниматех – технологии, использующие в качестве источника энергии человеческие души. В качестве сырья аниматехники могут использовать души врагов режима, души преступников, бомжей и других обитателей трущоб, но они также и просто покупают души у отчаявшихся

людей или забирают их за долги. Без души человек остаётся живым, но теряет способность к сопереживанию. Кетер, однако, не продвинулся далеко в поисках бессмертия для себя лично.

Био-нефилимы: Судный день *(ангелпанковый апокалипсис)*

Описание: продолжение мира «Био-нефилимы» после библейского Апокалипсиса, в котором клон-Антихрист сумел отразить удар небесного воинства, продав силам ада души всего человечества.

Когда Кетер самозванно провозгласил себя Богом, чаша терпения Господа переполнилась. И огненный дождь пролился на землю, и небеса разверзлись, и легионы ангелов спустились с неба. И воинство небес схлестнулось с армиями самозванного бога, и тут и пришёл бы конец его власти, но в войну решили вмешаться легионы ада, сделав Кетеру предложение, от которого тот не мог отказаться. Сатана не стал покупать его душу (у Кетера её никогда не было) – он, не размениваясь, запросил души всех людей. Кетер согласился, и вместе с силами ада ему удалось остановить продвижение небесного воинства.

Большая часть мира представляет собой пустыню, выжженную огнём и серой, по которой бродят демонические чудовища, и в которой разбросаны редкие мегаполисы из стали и бетона. Большая их часть всё ещё находится под властью Кетера, но некоторые были захвачены ангелами, восставшими творениями самого Кетера или своевольными демонами, а посреди пустошей сталкиваются армии добра и зла, смертных и бессмертных.

Сопротивление людей, однако, стало ещё более яростным, и оно было бы ещё яростнее, если бы люди знали, что Кетер одним росчерком пера продал души всех людей дьяволу. Но Кетер, предвидя последствия, говорит об этом лишь тогда, когда желает сломать чью-то волю. Чего, однако, не знает он сам, так это того, что у него не было власти подписывать этот договор: души людей не являются его собственностью, и он не может распоряжаться ими. Люди не обречены на вечные муки ада, и надежда для них ещё есть.

Протагонисты

В борьбе против войск Кетера и легионов ада к повзрослевшим уже био-нефилимам присоединились другие обладатели сверхъестественных способностей: маги, святые, ангелы в телах людей и менее заслуживающие доверия дэймонтехники, вооружённые устройствами, приводимыми в действие запертыми внутри них демонами. Разумеется, осталось место и для простых смертных.

Антагонисты

Помимо клонов-солдат и био-ангелов Кетера, человечеству угрожают твари ада: от безмозглых хищников, рыщущих по пустошам и трущобам мегаполисов, до коварных соблоазнителей и манипуляторов и могущественных князей ада. Кетер не доверяет демонами (и имеет на то причины), но они не интересуются им самим до тех пор, пока он им полезен: им нужны души людей, а не его собственная, которой у него нет.

И ещё, увы, многие простые люди, увидев конец света или узнав о том, что души всех их уже проданы сиам ада, решили, что раз уж они прокляты, то нет ничего запретного. Некоторые из них служат силам ада, а некоторые просто убивают и насилуют.

Особенности мира

Мир очень сильно изменился после начала апокалипсиса. Теперь уже все его жители вынуждены были признать существование магии, способной призывать и подчинять себе ангелов или демонов: и сам Кетер и повстанцы широко используют таких магов.

Всё более широкое распространение клонирования и появление клонов-рабочих, секс-клонов и других клонов в дополнение к солдатам сыграло с Кетером злую шутку: дело в том, что ни ангелы, ни демоны изначально не могли воплощаться в материальном мире (лишь недавно они, как говорят, получили такую возможность), но могли вселяться в тела клонов, не имеющих души. (Могли и в тела людей, просто это было для них гораздо сложнее). Сейчас тела многих оставшихся клонов-солдат – тех, с кем это успели сделать, но ещё не всех, и почти исключительно солдат – покрыты магическими татуировками, защищающими их от вторжения в их тела, точно такие же татуировки защищают и био-ангелов и самого Кетера. Ангелы и демоны могут находить себе новые тела в случае смерти прежнего, но некоторые из них являются Запечатанными – тела, в которые они вселились, были покрыты магическими знаками, не позволяющими им покидать эти тела. Служащие Кетеру маги могут Запечатывать как ангелов, так и демонов, чтобы заставлять их служить им: будучи запертыми в одном теле, духи рая или ада становятся немного сильнее, но гибнут вместе со своим телом... или думают, что им грозит гибель в случае смерти их тела.

Во время апокалипсиса погибло множества людей, но врата рая или ада оказались для них закрыты. Лишь немногие получили после смерти блаженство, покой или даже муки ада – большинство осталось на земле неупокоенными призраками, делающими и без того неуютный мир ещё более опасным. Подобно ангелам или демонам, призраки могут вселяться в тела клонов, но также аниматехники используют их как новый источник сырья.

Помимо ещё большего распространения аниматехнических устройств, появился новый их вид – дэймонтехнические устройства, использующие в качестве источника энергии запертых внутри ангелов или демонов и, разумеется, гораздо более сильные, чем простой аниматех. Обе стороны используют устройства и с ангелами и с демонами: слуги Кетера больше с ангелами, а повстанцы больше с демонами – однако, в руки

повстанцев нередко попадает трофейный дэймонтех, использующий силу ангелов, и ни повстанцы, ни сами скованные ангелы не уверены, что ангелов можно освободить, просто уничтожив устройство.

Дети рая и ада *(городское фэнтези)*

Описание: потомки ангелов и демонов в современном мире, которым тайно манипулируют их родственники с обеих сторон, пытаются сохранить свои жизни – и родственные узы.

Ангелы и демоны давно живут среди смертных. Они плетут свои интриги, играя смертными, как фигурами на шахматной доске, каждые строя своё видение будущего – в виде рая или ада на земле. Люди гибнут в их интригах сотнями и тысячами, но сами ангелы и демоны остаются в стороне, предпочитая улыбаться друг другу за столом переговоров.

Но там, где встречаются враги, иногда, раз в сто лет или реже, вспыхивает запретная любовь между ангелом и демоном. И от этой любви рождаются дети, именуемые нефилимами, – наполовину ангелы, наполовину демоны. Жизнь этих детей нелегка, ибо союз их родителей либо запретен, либо насильственен: во втором случае его будут пытаться разрушить родственники только с одной стороны, в первом – с обеих. Самое существование нефилимов считается преступлением, и силы и рая, и ада будут стараться уничтожить их... или же переманить на свою сторону, ибо в каждом нефилиме есть готовые зёрна как добра, так и зла. Добро и зло постоянно борятся в душе каждого из нефилимов, и кто из них возьмёт верх – никто не может предсказать заранее.

Протагонисты

Персонажи являются нефилимами – детьми от браков ангелов и демонов. По умолчанию считается, что все персонажи игроков приходятся братьями и сёстрами друг другу, но это необязательно, хотя и желательно. Они пытаются выжить в не принимающем их мире, зажатыми между молотом и наковальней, и найти в этом мире своё место.

Создавая персонажей, игроки должны будут продумать свою общую семью. Кто были их родители? Был ли их союз добровольным и основанным на любви? На обмане? На принуждении? Живы ли они сейчас? Оба или кто-то один? Живут ли они вместе со своими детьми? Бросили их и убежали? Бесследно исчезли в неизвестном направлении? Похищены силами рая или ада? Любили ли они своих детей? Как заботились о них? И так далее.

Затем, разумеется, игроки должны будут распределить роли в семье: старшие и младшие братья и сёстры, любимый ребёнок, «паршивая овца», близнецы, соперники и так далее (что касается инцестуальных отношений... когда самое твоё существование объявлено преступлением, недолго и решить, что худшего преступления ты уже не совершишь, – но лучше так не делать). И продумать отношения семьи в целом и отдельных её членов с силами рая и ада, а также смертными, среди которых они живут.

Что касается дальнейших скрещиваний, то ребёнок нефилима и ангела, демона либо человека тоже будет нефилимом, но не далее чем во втором поколении: если крови демона или ангела меньше четверти, родившийся ребёнок может быть ангелом, демоном или простым смертным, но не нефилимом. Персонажи игроков, таким образом, могут приходиться друг другу двоюродными братьями от братьев и сестёр-нефилимов, но не более дальними родственниками.

Антагонисты

Персонажам игроков противостоят как ангелы, так и демоны – и отличить одних от других бывает довольно сложно, особенно когда те и другие пытаются убить тебя за сам факт твоего существования. Демоны делают то, что и должны делать демоны, но убеждают всех в том, что они белые и пушистые, просто болеют, а ангелы говорят то, что ожидаешь услышать от ангелов, но сами не брезгуют морально сомнительными методами. Впрочем, ангелы, кажется, действительно чуть-чуть лучше – точнее, демоны менее связаны необходимостью казаться добрыми. Действительно ли ангелы выполняют таким вот образом волю Всевышнего – доподлинно неизвестно, ибо с Ним мало кто говорил лично, а утверждающие, что Он говорил с ними, возможно, врут. Впрочем, кто на самом деле является меньшим злом или даже не злом вообще в войне рая и ада – персонажам предстоит выяснить самостоятельно.

И ангелы, и демоны используют множество смертных слуг, управляя корпорациями и армиями, владея «заводами, газетами и пароходами». Сколько-либо крупные организации смертных: ФСБ, ЦРУ, ДАРПА и прочие, даже Ватикан – не контролируются полностью только одной стороной, имея в себе, как минимум, шпионов противной стороны. Миллионы мелких клерков даже не знают о том, кому они служат на самом деле, но ангелы и демоны используют и спецназ, вооружённый благословлённым или проклятым оружием, и повелевают таинственными культами, лидерам которых они иногда открывают тайны чернокнижия (гоетии) или белокнижия (теургии). Некоторые особенно ценные агенты рая или ада несут в своих жилах кровь ангелов или демонов.

Иногда в войну рая и ада вмешивается третья сила – загадочные Духоборы, знающие об истинной роли ангелов и демонов в мире людей и относящихся к ним по принципу «чума на оба ваши дома». Многие из членов этой организации владеют магией, позволяющией им противостоять ангелам и демонам или подчинять их себе, верхушка организации продлевает свою жизнь уже столетия. Духоборы могут как пытаться переманивать нефилимов в свои ряды (что нередко добавляет ангелам и демонам желания убивать нефилимов), так и пытаться уничтожать их. (Следует отметить, что заклинания, действующие на ангелов или демонов, не действуют на нефилимов, которые ни то, ни другое). Однако, считать, что Духоборы в моральном отношении в чём-то лучше

своих врагов, – очень, очень большая ошибка.

Особенности мира

Духи ада и рая, в том числе и нефилимы, обладают способностью видеть Лимб – истинное отражение земного мира, лежащее на пересечении небесной и адской сфер. В Лимбе всё обретает своё истинное лицо, отражающее истинную сущность, и ангелы и демоны не любят нефилимов во многом именно за способность видеть их.

Способности ангелов и демонов рекомендуется привязать не к «крови» ангелов и демонов (или не только к ней), а к свойствам их души (например, семи смертным грехам и семи христианским добродетелям), чтобы у нефилимов-братьев и сестёр не было однотипных способностей.

Вампир: Человечность *(готик-панк)*

Описание: каким был бы мир Маскарада, если бы вампиры всерьёз понимали, чем грозит им потеря человечности?

Вампиры, создания ночи, тысячелетиями жили среди людей, таясь в тенях. Они называют себя Проклятыми – ибо они действительно прокляты и знают это лучше, чем кто-либо. Их проклятье даже не в том, что они должны пить кровь, или что лучи солнца губительны для них. Не в том, что им недоступны радости еды или секса. Их проклятье в том, что в каждом вампире живут две сущности, пожирающие его изнутри.

Первая из них зовётся Зверем и воплощает в себе жажду крови, сжигающую каждого вампира. Каждое убийство, каждый акт жестокости, даже эмоциональной, подпитывает Зверя, постепенно превращая в вампира в кровожадного хищника. Когда же Зверь полностью завладевает вампиром, тот перестаёт быть собой, теряя последние остатки человечности и превращаясь в животное. И чем ближе вампир к этому, тем быстрее он начинает падать, срываясь в спираль из крови и убийств. Даже простое восприятие живых как пищи – уже первый шаг к падению.

Вторая зовётся Могилой и воплощает в себе чёрную пустоту в душе вампира. Вампиры мертвы, и им нужно нечто, что может заставить их почувствовать себя живыми. Почему вампиры окружают себя предметами роскоши, произведениями искусства и красивыми женщинами? Почему они пытаются заводить отношения с живыми? Именно для того, чтобы самим почувствовать себя живыми. По мере того, как Могила завоёвывает себе всё большее пространство внутри вампира, его эмоции отмирают, пока, наконец, ему не становится абсолютно всё равно, жив он или нет. Некоторые вампиры пытаются вырваться из Могилы, делая поблажки Зверю: давая выход хотя бы отрицательным эмоциям, лишь бы это были хоть какие-то эмоции, – но с тем же успехом можно поджечь дом, чтобы спастись от холода.

Вампиры знают о висящей над каждым из них угрозе, и изо всех сил стараются сохранить свою человечность. Фактически, вампир вынужден пытаться быть более человечным, чем сами люди, и более живым, чем живые люди. Вампирское общество старается быть (или хотя бы казаться) максимально гуманным, чтобы предотвратить скатывание своих членов в безумие. Однако, им удаётся лишь отсрочить неизбежное: большинство вампиров протягивает в лучшем случае пару столетий, а более полутысячи лет сохраняют здравость рассудка лишь единицы. Некоторые вампиры убивают себя, поняв, на что они обречены. Некоторые навсегда зарекаются передавать своё проклятье смертным, то есть не создавать себе подобных. Но желание жить удерживает вампиров от самоубийства, одиночество заставляет их искать общества смертных, а нежелание терять близких людей заставляет вампиров передавать им своё проклятье...

Протагонисты

Персонажи игроков – вампиры, пытающиеся выжить в современном мире, недружелюбном к ним. И, возможно, смертные люди – друзья этих вампиров, знающие об их истинной природе и помогающие им, но ещё не получившие от них проклятье вампиризма. Отсутствие сверхъестественных способностей у смертных может частично уравновешиваться отсутствием и проблем, связанных с вампиризмом.

Антагонисты

Одной из главных опасностей для вампиров являются их бывшие сородичи, сошедшие с ума. И если провалившиеся в Могилу, скорее всего, могут разве что зрелищно сгореть в лучах рассвета на глазах у публики, то поддавшиеся Зверю оставят после себя много трупов, прежде чем будут убиты. Некоторые из «озверевших», почувствовав свой неминуемый конец ещё до того, как окончательно сойдут с ума, пытаются сбежать от своих сородичей. Если же вампир позволил взять над собой верх и Зверю и Могиле, то он будет отличатьсяот предыдущих лишь тем, что не будет испытывать никаких эмоций, механически утоляя свой голод, тогда как поддавшийся одному лишь Зверю будет получать садистское удовольствие от убийств. Самое худшее в таких слетевших с нарезки вампирах – то, что когда-то они были близкими для каких-то других Проклятых.

При этом никаких альтернативных сообществ вампиров не существует: открытое декларирование презрения к людям сведёт вампира до уровня животного самое позднее за несколько лет, а война между двумя сообществами сделает то же самое с обеими сторонами.

Вампиры убивают сорвавшихся с нарезки сородичей в первую очередь потому, что те своими преступлениями могут нарушить тайну существовавния вампиров. Или привлечь внимание охотников: от правительственных спецслужб до ватиканских инквизиторов. И им, особенно последним, будет очень, очень сложно объяснить, что вампиры на самом деле не желают людям зла, просто им нужна человеческая кровь. Плюс не стоит полностью сбрасывать со счетов простых смертных, случайно узнавших о существовании вампиров (или о том, что кто-то из их близких завёл дружбу с живым мертвецом) и начавших предпринимать судорожные и непредсказуемые действия.

И ещё одну опасность для вампиров представляют их собственные старейшины: им, существующем в качестве вампиров на протяжении столетий, очень трудно сохранять былую человечность всё это время. При этом с возрастом возрастает как могущество вампира, так и риск впасть в безумие, а хуже сорвавшегося с нарезки

вампира может быть только сорвавшийся с нарезки древний вампир. Многие от скуки начинают развлекаться интригами, которые стоят другим вампирам, в лучшем случае, счастливой нежизни и вдобавок приближают безумие самих интриганов.

Но враг, который находится ближе всего к каждому из вампиров, сидит внутри самого вампира. Зверь и Могила жаждут заполучить его себе целиком, и убивая своих сородичей, поддавшихся Зверю, вампир рискует поддаться ему сам, а теряя близких – смертных ли или других вампиров, в том числе впавших в безумие и убитых им самим – он всё сильнее чувствует холод Могилы. А если он ничего не чувствует, убивая своих бывших друзей, – значит, Могила уже близко. И очень вероятно, что рано или поздно его бывшим друзьям придётся убивать его самого...

Бесцветный мир *(тёмное сказочное фэнтези)*

Описание: мир, потерявший краски, населённый людьми, потерявшими остроту чувств, осаждаемый серыми ордами Бесцветной Королевы, – и редкие люди, ещё способные видеть яркие цвета, пытающиеся спасти этот мир или хотя бы не погибнуть самим.

Этот мир потерял свои краски. Серое небо затянуто серыми облаками, сквозь которые изредка проглядывает бесцветное солнце. По серым улицам серых городов в каждодневной бессмысленной рутине бродят серые люди – даже человеческие эмоции потеряли яркость в этом мире. Серые пустоши обступают серые города, и из стелющегося по серой земле бесцветного тумана выходят орды бесцветных существ, желающих высосать из мира все краски, ещё оставшиеся в нём. И где-то в утопающих в серой мгле серых руинах сидит на сером троне Бесцветная Королева, повелевающая своими бесцветными ордами.

Иногда в этом мире ещё попадаются островки цвета: отдельные разноцветные цветки, зелёные деревья, голубые озёра, иногда золотые украшения или яркие детские игрушки. Но Серое братство, утверждающее, что защищает людей от Бесцветных орд, каждый раз, найдя такой островок цвета, старается накрыть его куполом – возвести вокруг него храм или хотя бы часовню и пускать людей только по праздникам. Внутри таких храмов мир снова обретает цвета, а чувства – яркость, но такие островки цвета почти без исключений со временем тускнеют и сереют – и Серые братья обвиняют в этом художников, высасывающих цвета из мира.

Именно художников Серое братство винит во всех бедах этого мира. Именно они, говорят Серые, выпили цвета из мира, чтобы наполнить ими свои картины. Поэтому рисование в бесцветном мире настрого запрещено, а способных использовать магию цвета либо убивают, либо заставляют служить Серым.

Строже всего охраняются в двенадцати самых больших храмах в двенадцати великих городах двенадцать Дев, каждая из которых является воплощением своего цвета: ярко-красная, страстная Скарлет; изумрудно-зелёная, полная жизни Джейд; тёмно-синяя, благородная Индиго; солнечно-жёлтая, радостная Цитриния; безупречно-белая, невинная Вайс; чёрная, как ночь, печальная Нера; огненно-оранжевая Померанс; фиолетовая, задумчивая Виолетта; коричневая, рассудительная Кафа; розовая, нежная Пинк; небесно-голубая, легкомысленная Азура и непостоянная Циания, цвета морской волны. Тринадцатая дева – серая Грей – превратилась в Бесцветную Королеву, которая сейчас угрожает всему миру. Двенадцать Дев живут в своих золотых клетках, из которых Серые не выпускают их ни на минуту, ибо боятся, что в случае гибели или бегства одной из Дев её цвет исчезнет из мира навсегда. Девы тяготятся своим заключением и отдали бы всё, чтобы взглянуть на внешний мир хотя бы одним глазком... но вряд ли они будут рады, увидев серый мир за пределами их дворцов. И каждую из Дев охраняет свой Бесцветный Брат, цвета в котором настолько мертвы, что даже рядом с Девой он видит лишь оттенки серого.

Протагонисты

Большинство людей в этом мире серые, но персонажи игроков вновь обрели свои цвета – возможно, от соприкосновения с одним из островков цвета, а возможно, испытав неожиданно сильную эмоцию. Другие люди видят их такими же серыми, как они сами, но сами они, называемые цветовидцами, видят друг друга в цвете и таким образом узнают друг друга при встрече.

Серые люди часто обретают способности цветовидцев спонтанно, и Серое братство не в силах предотвращать это. Поэтому оно использует цветовидцев, чтобы находить новые островки цвета (цветовидцы могут замечать их там, где серые люди просто пройдут мимо) или вести караваны сквозь Хмарь между городами. (Для последнего, впрочем, Серые братья иногда носят с собой раки с цветными «реликвиями» вместо цветовидцев-проводников).Некоторые цветовидцы исполняют роль жрецов в храмах, но им настрого запрещено покидать пределы храмов. И если храм начнёт терять цвета, виновным будет объявлен цветовидец.

Антагонисты

С одной стороны, персонажам, да и всему живому противостоят Бесцветные орды, служащие Бесцветной Королеве. Орды уродливо искажённых существ, не ведающих ни боли, ни страха, ни жалости, охотятся на путников в серых пустошах или, собравшись в огромные армии, нападают на города, защищённые от них лишь крепкими стенами и отчаяньем – не мужеством – защитников.

С другой стороны, конкретно цветовидцам угрожают Серые братья, считающие каждого цветовидца потенциально опасным для мироздания в целом. Они могут считать его временно полезным, но шаг вправо, шаг влево – и Серые уже готовят орудия казни. Если же цветовидец не сотрудничает с Братством добровольно, он по определению подлежит уничтожению.

Обычно Серые не могут распознавать цветовидцев, но некоторые из братьев, называемые Сероглазыми (неточное обозначение, ибо глаза – единственное, что не является у них серым), не обладая способностями к магии цвета, могут разпознавать цветовидцев. По слухам, многие, если не все Сероглазые прежде были цветовидцами, но сейчас их эмоции приглушены и замещены одной лишь завистью к тем, кто ещё способен переживать их ярко.

Особенности мира

Цветовидцы обладают способностью не только видеть оставшиеся в мире цвета, но и использовать магию цвета. Однако, её источниками могут служить две вещи: либо очень сильные эмоции, переживаемые самим цветовидцем, либо цвет, зачерпнутый извне, в одном из мест, где ещё сохранились цвета. Каждой эмоции соответствует свой цвет, и каждым цветом можно «нарисовать» только предмет, существо или абстракцию этого цвета. Серые братья убеждены, что использование магии цвета постепенно выпивает из мира оставшиеся краски, и считают любое её использование преступлением. Они также могут высасывать цвета из цветовидцев, возвращая их в окружающий мир, но убивая самого цветовидца.

Между городами часто можно угодить в бесцветный туман, называемый Хмарью. Она не только приглушает цвета, но и высасывает эмоции, заставляя заблудившихся в ней терять свою личность и присоединяться к Бесцветным ордам. Цветовидцы могут противостоять влиянию Хмари и защищать от него других, но не бесконечно долго.

Магия сердец *(тёмное фэнтези)*

Описание: маги, черпающие свои силы из человеческих сердец, сражаются со злыми коллегами по цеху и пытаются избежать инквизиции, имеющей более чем достаточно оснований ненавидеть магов.

В этом мрачном средневековом мире у инквизиторов есть очень веские основания жечь магов на кострах. Ибо источником магии в нём являются человеческие сердца: чтобы стать магом, нужно вырвать сердце из груди человека, а чтобы стать более могущественным магом, нужно вырывать по одному сердцу за каждую ступень могущества. Насколько большую силу даст магу каждое сердце – зависит от личности убитого, от способа убийства и от дружбы или вражды с магом. Путь каждого мага залит кровью, и неудивительно, что простые люди боятся волшебников.

Есть несколько способов заполучить себе человеческое сердце и вместе с ним волшебную силу. Проще всего, разумеется, убить своего врага или даже случайного человека – так поступают дикие берсерки и горцы Севера, вырывющие сердца из груди поверженных врагов, ассасины Востока, вырезающие сердца из мёртвых тел своих жертв, куртизанки-убийцы Юга, закалывающие своих любовниковв постели, жрецы Запада, убивающие рабов обсидиановыми ножами на вершинах ступенчатых пирамид, и многие другие. Достаточно могущественные маги уже не убивают людей сами, а посылают своих бессердечных слуг собирать сердца для них.

Некоторые, однако, не желая убивать других людей или по какой-либо другой причине вырывают сердце из собственной груди, превращаясь в нежить, называемую личами. Но даже когда они делают это, чтобы не убивать других людей, лишившись сердца, они лишаются и способности испытывать эмоции – в том числе те, что мешают им убивать людей уже после этой операции.

Некоторые маги собирают лишь те сердца, которые уже были добыты другими магами – разграбляют могилы мёртвых магов (хотя маги редко умирают своей смертью), крадут сердца или убивают магов. Однако, убить мага – задача непростая сама по себе для человека, который не является магом сам.

И последний способ – получить сердце человека, отдавшего его добровольно. Таким образом можно получить одни из самых сильных сердец, но лишь очень немногие люди готовы на такое самопожертвование ради другого человека.

Впрочем, чтобы стать магом, не всегда нужны какие-то особенные ритуалы: с достаточно сильными сердцами становление магом может произойти случайно и даже вопреки воле мага. Убивший ненавистного врага может получить его сердце, убивший мага может получить все собранные им сердца, умерший ради близкого человека может отдать ему своё сердце, соблазнитель, разбивший сердце искренне любившей его девушки, может получить сразу и магическую силу и покорную ему нежить (хотя не все будут рады видеть бывшую любовницу в таком виде), а совершивший самоубийство в глубокой депрессии может выжить, превратившись в лича. Поэтому более или менее слабых магов всегда достаточно много, и инквизиция не остаётся без работы.

Протагонисты

Персонажи игроков – маги сердец. Или маги сердец и их спутники. Или инквизиторы, охотящиеся на магов сердец. Или даже маг сердец и его бессердечные слуги или слуги мага-NPC. Игрокам следует учитывать, что почти каждый маг сердец – в лучшем случае, трагический герой или столь же трагический злодей, а в худшем – антигерой или не герой вовсе.

Антагонисты

В силу природы обретения магии сердец у практикующих её магов редко бывают предубеждения против убийства. Чем больше людей убивает маг, тем сильнее он становится. Результат? Маги сердец тяготеют если не к тёмному властелинству, то к крови и массовым убийствам, даже если у них самые благие намерения. Иногда даже *особенно* если у них самые благие намерения.

Мало-мальски могущественный тёмный властелин всегда имеет при себе армию бессердечных – живых мертвецов, чьи сердца он вырвал из их груди. Они полностью покорны тому, что владеет их сердцами, и не испытывают никаких эмоций. Впрочем, некоторые из них, сохранившие эмоциональную связь с магом или кем-то ещё из живых, ещё способны испытывать какие-то чувства, но это не причиняет им ничего, кроме боли, ибо противиться приказам хозяина они почти никогда не в силах. Владеющий сердцем бессердечного или лича может приказать им умереть навсегда, без возможности воскресить их снова, но многие из тех, кто завладевал коллекциями сердец убитых магов, предпочитали сохранить их армии бессердечных для себя.

На магов сердец охотятся инквизиторы, среди которых в свою очередь не так мало магов: многие из них, убивая своих врагов, получают их силу – нередко даже вопреки собственному желанию. В сущности, именно инквизиция является одной из самых могущественных организаций магов сердец в мире. Однако, она таит угрозу не только

для магов сердец, но и для самой себя и для людей, которых она призвана защищать: поскольку инквизиторы обладают огромными коллекциями сердец, собираемых на протяжении столетий, кто-нибудь из могущественных магов может захотеть прибрать её к рукам, или кто-нибудь из инквизиторов может ударить в тёмное властелинство. И кто даст гарантию, что инквизиция уже не контролируется каким-нибудь кровавым властелином?

Особенности мира

Собранные сердца имеют символическое, но материальное воплощение: они могут храниться в виде бутылок красного вина в погребе замка, рубинов на перстнях мага, колоды карт червонной масти в кармане, даже татуировок-сердечек на теле куртизанки (в случае её смерти проявляющихся на теле убийцы) – а могут парить вокруг мага в виде красных огней, левитирующих алых кристаллов или даже живых, пульсирующих сердец. Обретя эти предметы, от них непросто избавиться: они будут стараться вернуться к магу.

Обычным монстрам тоже можно добавить «сердечной» тематики: либо им нужны человеческие сердца (виндиго), либо они были созданы с помощью человеческих сердец (големы, хотя здесь скорее речь шла о Железном Дровосеке), либо они были сердцами раньше (призраки), либо их собственные сердца могут быть использованы магами (единороги, драконы и прочие).

Майндхакеры *(киберпанковая антиутопия)*

Описание: киберпанковый мир, где хакеры могут взламывать человеческое сознание, переписывая мысли, эмоции и воспоминания людей – но не могут поручиться, что их собственные мысли действительно принадлежат им.

Почти стоелтие назад был изобретён нейрошунт – электронный имплантат, напрямую подсоединяющий живой человеческий мозг к электронным системам и преобразующий человеческие мысли в электронные сигналы и обратно. Теперь такой есть у каждого гражданина, и в дивном новом мире каждый может купить чувство, переживание и воспоминание, как товар. Хотите испытать ощущение от прыжка с парашютом, но боитесь высоты? Купите и скачайте переживания парашютиста или любого другого человека. Вы можете загрузить в своё сознание удовольствие от еды или секса, которое не могли получить естественным путём, а современные фильмы не только задействуют все пять чувств, но и позволяют переживать эмоции персонажей. Вы хотите приобрести новые умения? Вы можете скачать их прямо в свой мозг. Ваши отношения с любимым человеком потеряли краски? Психолог-когитограммист поможет вам наладить их. Вы совершили в прошлом нечто, о чём сейчас сожалеете? Вы забудете об этом навсегда и будете уверены, что этого никогда не происходило. В вас есть мысли, которые тревожат вас? Обратитесь к когитограммисту корпорации «Юнайтед Нейротех».

Мир разделён между четырьмя супердержавами: демократическим Тихоокеанским союзом (ТОС), Океанской империей, владения которой разбросаны по континентам, и которая управляется конституционной монархией, националистической Единой Европейской нацией (ЕЕН), простирающейся от Атлантики до Волги, и коммунистической Паназиатской коалицией (ПАК). Союз и Империя в настоящий момент ведут войну против ЕЕН и ПАК. Последние две супердержавы управляются диктаторскими режимами, которые используют когитограммирование для подавления всякой свободы воли – в отличие от ТОС и Империи, использующих это достижение прогресса исключительно во благо. ТОС и Океания всегда были союзниками. Европейцы и азиаты всегда были их врагами. Любой, утверждающий обратное, является пропагандистом на службе врага, и о нём немедленно следует сообщить ближайшему сотруднику полиции мысли.

Нейрошунт означает гражданство, и лица, не имеющие нейрошунта, не являются гражданами, поскольку без него они не могут выходить в Нейронет, не могут подтвердить свою личность, не могут принимать участия в электронном голосовании и даже пользоваться электронной валютой. Разумеется, правительство предоставляет негражданам работу, чтобы не дать им умереть с голоду, но оно не позволяет им бездельничать.

Гражданин, не забывайте регулярно посещать психолога-когитограммиста. Он поможет вам избавиться от любых мыслей, представляющих опасность для окружающих или вас самих, – тех, от которых вы хотели бы избавиться, и тех, которые вы ещё сами не осознаёте. Благодаря программированию сознания вы никогда не будете уволены из-за прогула или опоздания на работу – потому что просто не сможете проспать начало рабочего дня или прогулять работу. Вы также никогда не попадёте в тюрьму за кражу, изнасилование или убийство и никогда не испытаете чувство стыда за подобные поступки, потому что просто не захотите их совершить.

Правительство не использует сеть Нейронет, к которой подключены все граждане, как средство слежки за ними, исключая случаи, когда они думают о совершении преступлений. Правительство не изменяет воспоминания своих граждан помимо их воли – если ваши воспоминания входят в противоречие с фактами объективной реальности, либо ваше восприятие этих фактов ошибочно, либо вы обращались к когитограммисту для редактирования воспоминаний и не помните этого. В обоих случаях следует обратиться к психологу-когитограммисту.

В качестве меры наказания за особо тяжкие преступления гражданин может быть подвергнут амнезификации – полному стиранию памяти, позволяющему преступнику начать жизнь с чистого лица. В исключительных случаях допускается полное уничтожение и личности преступника, заменившее устаревший метод лоботомии и более гуманное, чем уже не практикуемая смертная казнь.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть как когитограммистами, умеющими взламывать человеческое сознание, так и обычными обитателями мира, даже людьми без нейрошунта, лишёнными каких-либо гражданских прав, но зато неуязвимыми для майндхакинга. В одной партии могут оказаться выходцы из разных слоёв общества и, возможно, даже разных враждующих стран.

Важно помнить, что в этом мире абсолютно каждый человек хотя бы однажды, а скорее всего, несколько раз подвергался переписыванию сознания, иногда по собственной воле, но чаще – вопреки ей. И ужас существования в этом мире состоит именно в том, что сам человек не знает, чего именно из произошедшего с ним на самом деле никогда не было, а что было на самом деле, но его заставили забыть об этом. Разумеется, персонажи могут пытаться противостоять попыткам взлома сознания с помощью различных – и, разумеется, исключительно нелегальных – защитных программ, но почти каждый подвергался изменению сознания ещё до установки этих программ.

Антагонисты

Всё зло этого мира исходит от четырёх могущественных организаций, изучающих, внедряющих и контролирующих нейротехнологии и когитограммирование: «United Neurotech» в ТОС, «Royal Society for Neurotechnological Studies» в Океании, «Volksneourotechnik» в ЕЕН и «Госнейроконтроль» в ПАК. Однако, в Нейронете персонажам могут угрожать преступные майндхакеры, в трущобах – бесправные люди, которым нечего терять, а в роли внешнего врага могут выступать как агенты враждующих держав (если вся их вражда не является лишь ширмой), так и выходцы из стран третьего мира – киберлуддиты, отвергающие нейротехнологии и научившиеся многим приёмам радиоэлектронной борьбы – в том числе тем, которые выжигают мозги любому человеку с нейрошунтом. Но грань между протагонистами и антагонистами в этом мире весьма и весьма тонка... если речь не идёт о «большой четвёрке».

Особенности мира

Нейронет контролируется мощным суперкомпьютером под названием Когитрон (или четырья разными суперкомпьютерами с одинаковым названием?), способным вмешиваться в сознание огромных человеческих масс. (Поскольку человеческий разум является для когитограммистов открытой книгой, они могут создать и полноценный ИИ). Однако, на таком уровне неизбежны сбои. Например, если заставить всё население страны забыть некое событие, то те, для кого оно было лично важным, рано или поздно впадут в когнитивный диссонанс. Или когитограммы, запрещающие людям те или иные действия, либо срабатывают невовремя, либо не срабатывают, когда должны. Поэтому для тонкой работы нужно множество когитограммистов-людей, чьё ремесло требует навыков отчасти программиста, отчасти психолога, отчасти человека искусства, ибо они работают с образами.

(Автор приносит извинения: некоторые детали мира не уместились на одной странице).

Наследники Земли *(космическая опера)*

Описание: последние представители человечества, бежавшие с уничтоженной инопланетянами Земли на гигантском космическом корабле, скитаются по просторам космоса, пытаясь найти для себя новый дом и лелея надежду однажды отомстить.

Незадолго до гибели Земли человечество уже осваивалось в ближнем космосе, колонизировало ближайшие планеты и отправило колониальный корабль к Альфе Центавра. И именно оттуда спустя несколько лет начали приходить сперва встревоженные, потом напуганные, а затем полные паники сообщения о пришельцах.Их флот появился в системе Альфы Центавра и принялся... методично перерабатывать целые планеты, раскалывая их на куски, игнорируя при этом колонистов. Сообщения шли с задержкой в четыре года, и у людей было лишь несколько лет, прежде чем пришельцы появились и в Солнечной системе. Пришельцы не вели никаких дипломатических переговоров, они просто отмахивались от боевых кораблей землян, методично перерабатывая при этом одну планету за другой.

Земляне не могли остановить пришельцев, но уже вскоре после начала вторжения стартовал в черноту космоса корабль «Ковчег». Вслед за ним отправился в космическое плавание корабль «Изгнанник», а за те восемь лет, что земляне пытались хотя бы оттянуть неизбежное, ещё четыре таких же корабля: «Выживший», «Непобеждённый», «Мстительный» и «Скорбящий». Последний, седьмой корабль класса «Ковчег», получивший название «Наследник», успел принять участие в последнем бою с пришельцами и воочию увидеть падение Земли, прежде чем отчалить в безбрежный космос.

Семь «Ковчегов» являются самыми большими кораблями, когда-либо построенными человечеством: даже колониальный корабль, отправленный к Альфе Центавра, был меньше – но они довольно средние по меркам кораблей пришельцев. Каждый имеет несколько километров в длину, миллионы человек экипажа и пассажиров и в несколько раз больше колонистов в криогенных камерах. Плюс полная автономность: «Ковчеги» сами выращивают себе пищу и сами производят всё необходимое, начиная с гаек и кончая капитальными космическими кораблями и конструкционными элементами самих себя, – были бы ресурсы. И каждый из «Ковчегов» оснащён плодом последнего фундаментального открытия землян – экспериментальным сверхсветовым двигателем, позволяющим «Ковчегам» путешествовать между звёздами.

Протагонисты

Персонажи игроков являются членами экипажа «Наследника» (как последнего и самого совершенного из семи) или любого другого из «Ковчегов». Они могут быть практически кем угодно: командой учёных, исследующих планеты, военными, сражающимися с пришельцами на планетах и в космосе, офицерами, командующими всем кораблём, и даже разведчиками на небольшом корабле с собственным сверхсветовым двигателем. Скорее всего, они принимали участие в последних боях за Землю и имеют все основания ненавидеть пришельцев.

В случае гибели одного из персонажей его может заменить один из людей, находившихся в криостазисе. Впрочем, в силу ограниченности и медленного восполнения своих человеческих ресурсов, экипажи «Ковчегов» могут пробовать самые отчаянные методы спасения жизней, вроде переноса сознания на электронный носитель, радикальной киборгизации вплоть до превращения человека в «мозг в банке», или клонирования. Впрочем, ни один из этих способов ещё не был опробован на практике, и персонажи игроков рискуют стать первыми, на ком они будут испытаны.

Антагонисты

В качестве противников выступают инопланетяне, которых земляне называют просто Чужими, ибо их самоназвание неизвестно. Они представляют собой стихийную, абсолютно чуждую силу, без эмоций и без сожаления уничтожающую целые планеты с их обитателями. Зачем они это делают – неизвестно: возможно, они строят из останков уничтоженных планет сферы Дайсона, а возможно, ещё больше космических кораблей, перерабатывающих ещё больше планет на ресурсы, чтобы построить ещё больше таких кораблей. Насколько землянам известно, на стороне Чужих сражаются, как минимум, несколько видов инопланетян, а возможно, что и огромное множество ещё неизвестных видов. Неизвестно, делают ли они это по собственной воле – неизвестно, сохранили ли они собственную волю вообще, но многие из захваченных трупов инопланетян носили следы хирургических изменений и имплантации, а возможно, и не только. Земляне предпочитают не думать о возможности однажды встретиться в бою с собственными соплеменниками с захваченной Земли, сражающимися на стороне Чужих.

Особенности мира

Сверхсветовые двигатели, установленные на «Ковчегах», несовершенны: они позволяют совершать прыжки не длиннее примерно десяти парсек (около 30 световых лет), причём каждый такой прыжок съедает огромное количество энергии, которую нужно будет восполнить уже на месте. Источники энергии для прыжков могут быть самыми разными – какие найдутся – но сбор энергоносителей может занять от нескольких недель до многих месяцев – а Чужие меж тем будут наступать беглецам с Земли на пятки. Вдобавок, сверхсветовые двигатели всё же являются экспериментальными, и никто не может гарантировать, что они не начнут чудить в самый неподходящий момент.

Скитаясь по Вселенной, персонажи могут встретиться с другими инопланетянами, тоже бежавшими от Чужих много лет назад, наткнуться на следы пребывания других «Ковчегов» или встретиться с самими этими кораблями, или обнаружить инопланетные цивилизации, которые в самое ближайшее время могут навестить Чужие. В результате таких встреч на борту «Ковчегов» могут оказаться и инопланетяне.

Земляне сильно проигрывают Чужим по части технического развития, но могут навёрстывать упущенное, захватывая образцы их технологий. Экипажи «Ковчегов» могут даже перестраивать ключевые узлы собственных кораблей, но любое производство требует ресурсов, которые нужно будет добыть в ближайших звёздных системах, – что опять-таки потребует времени.

Экипажам «Ковчегов» также придётся бороться с собственным внутренним напряжением: осознание того, что произошло с их планетой, плюс царящая на кораблях атмосфера не то военного лагеря, не то тоталитарной диктатуры (а как иначе?) вместе способны буквально свести с ума. Вдобавок, хотя на «Ковчеги» старались не брать бесполезных людей, некоторые богатые и влиятельные люди сумели купить себе места на кораблях, и сейчас причиняют изрядную головную боль экипажам. Причём чем позже стартовал корабль, тем больше на нём таких людей (зато и тем больше его экипаж знает о Чужих).

Отряд мертвецов *(зомби-боевик)*

Описание: международное поразделение специального назначения уничтожает биотеррористов, распыляющих зомби-вирус тут и там по всему миру, но сами бойцы подразделения вынуждены заражать себя тем же вирусом.

Вспышка эпидемии, превращающей людей в жаждущих человечины безмозглых мертвецов, оказалась недостаточной для того, чтобы устроить конец цивилизации. Но она была не одна – за первой вспышкой последовали и вторая, и третья и десятая, и все как одна – в максимально удобных местах и максимально удобном времени, чтобы вызвать как можно больше человеческих жертв. Сначала за эти вспышки взяли на себя ответственность радикальные исламисты. За некоторые из следующих – европейские неонацисты. Потом какие-то антиглобалисты, потом какие-то фанатики-сетанты, потом чёрт знает кто ещё. Похоже было, что кто-то активно продавал биологическое оружие самым разным террористам.

Ведущие мировые державы осознали, что биотерроризм превратился в реальную угрозу для всего мира и создали IBCT или International Bioterrorism Countering Team – международную группу для противодействия биотерроризму. В «ай-би-си-ти» входили как военные, так и учёные: задачей первых было уничтожение биотеррористов, предотвращение биотеррористических актов, недопущение распространения эпидемий и, если надо, уничтожение заражённых областей, задачей вторых – изучение природы зомби-вируса.

Однако, в первые месяцы своей работы IBCT, даже составленная из лучших из лучших, несла довольно ощутимые потери. Бойцам группы нужно было по-настоящему отчаяться, чтобы согласиться на предложение своих учёных получить «прививку» от зомби-вируса.

Эта прививка на самом деле была ослабленной версией самого вируса. Она исключала возможность заражения и быстрой смерти от одного лишь укуса зомби, но в случае смерти привитого бойца от абсолютно любой причины в течение нескольких минут после смерти он восставал в виде живого мертвеца. При этом ослабленная версия вируса передавалась при переливании крови, через слюну и половым путём, что в значительной отрезало для получившего прививку возможность жить нормальной человеческой жизнью.

Так к бойцам IBCT приклеилось прозвище «Отряд мертвецов», так они получили свою полуофициальную эмблему – человеческий череп внутри знака биологической опасности – и свой ницшеанский девиз: «Те, кто сражаются с чудовищами».

Протагонисты

Персонажи игроков являются бойцами «Отряда мертвецов». Теперь в боевые отряды IBCT принимают не за профессионализм, а за готовность пройти вакцинацию – ибо таких нужно искать днём с огнём. У каждого из персонажей своя причина, по которой он решился на этот шаг: кто-то сознательно решил пожертвовать собой ради других людей, кому-то уже нечего терять, кто-то отправился на вакцианацию, держась за руки с любимым человеком, также бойцом IBCT, кто-то, совершая необратимое, не знал всех последствий своего шага – и так далее. Возможно, когда-нибудь в будущем они смогут вылечиться... но сейчас не стоит на это рассчитывать. Прошедшие вакцинацию не могут жениться или поддерживать отношения с бывшими супругами (точнее, могут попытаться, но вряд ли это сможет продолжаться долго) – им доступны романтические отношения только с другими вакцинированными, а заводить детей им нельзя даже с ними. Вакцинированные вынуждены сталкиваться с отчуждением со стороны тех самых людей, которых они защищают, причём чем больше будет вакцинированных в рядах IBCT, тем выше вероятность, что это отчуждение будет распространено на всю организацию вообще.

Среди персонажей игроков могут быть и не проходившие вакцинацию, но сражающиеся в боевых группах. Однако таким лучше держаться за спинами товарищей, подальше от голодных зомби: любой их укус убьёт человека без вакцинации за несколько минут или десятков минут, превратив его в ещё одного живого мертвеца. Прошедшие вакцинацию, в отличие от не-вакцинированных, необязательно должны носить костюмы биологической защиты, но часто делают это, чтобы сбить противника с толку и не дать ему понять, кто из бойцов обладает иммунитетом к укусам зомби, а кто нет.

Антагонисты

Хотя иконическими монстрами зомби-сеттингов являются собственно зомби, если они появились на сцене – значит, персонажи или их коллеги либо где-то ошиблись, либо недоглядели, либо просто опоздали. Основным противником бойцов IBCT являются биотеррористы самого разного толка, которых объединяет лишь одно: все они не гнушаются использованием биологического оружия. Многие из них тоже являются вакцинированными, что позволяет им не бояться укусов зомби (которые, правда, всё ещё воспринимают их как мясо) и вставать после смерти в виде зомби. Если они на это соглашаются, либо они фанатичны до предела, либо им обещали, что заражение ослабленной формой вируса обратимо (и если это действительно так, то IBCT просто обязана получить в свои руки лекарство от зомби-вируса, но если самих биотеррористов обманывают...). Самые отмороженные биотеррористы могут во время боя вкалывать себе мутагены, превращающие их в нечто худшее, чем просто зомби.

И, разумеется, любая борьба с биотерроризмом будет бесплодной, если IBCT не найдёт тех, кто создал зомби-

вирус и теперь продаёт его направо и налево. Кто бы ни были эти люди, возможно, ими движет нечто большее, чем жажда наживы любой ценой или желание убить всех людей...

Особенности мира

Неизвестные создатели зомби-вируса будут постоянно создавать новые штаммы, вызывающие новые мутации: как у зомби, так и у вкалывающих себе мутагены биотеррористов. Они могут даже попытаться создать штамм, против которого прививки «Отряда мертвецов» не будут работать, но для этого им потребуется заполучить в свои руки мёртвого, а лучше живого вакцинированного бойца. Учёные IBCT будут хотеть от бойцов, чтобы те доставляли им трупы мутантов, а лучше – ещё живых мертвецов. Они могут даже предложить бойцам сделать их ещё сильнее с помощью мутагенов («Вы же уже инфицированы, чего вам терять?»), но после таких предложений сами бойцы могут начать смотреть на учёных с обоснованным подозрением. А если эти учёные случайно устроят локальный зомби-апокалипсис в собственной лаборатории...

Помешать террористам перевозить вирус через государственные границы практически невозможно: если досматривать их на предмет каждой подозрительной ампулы, они могут провезти его в собственной крови. Если подвергать их медицинскому обследованию, они могут начать провозить вирус в продуктах питания. А если государства попытаются помешать им в этом, то это парализует международное сообщение настолько, что угроза зомби-эпидемии покажется цветочками...

Пятая эпоха *(альтернативная история, стимпанковое фэнтези)*

Описание: за эпохой языческих богов, эпохой чудес веры и эпохой возвращения магии пришла эпоха науки. Но даже в альтернативной истории на рубеже XIX-XX веков мировые державы готовятся вновь поделить Европу, и во многих странах тлеют искры революции.

Говорят, что перед четырьмя следующими эпохами была Первая – эпоха Атлантиды, Шамбалы и других легендарных стран далёкой древности. Но о ней не известно почти ничего достоверного, и лишь погребённые под толщей песка или на дне океанов пирамиды хранят тайны той эпохи.

Потом была Вторая эпоха – эра языческих богов, правивших людьми и ходивших среди людей. Эпоха ужасных чудовищ и повергавших их могучих героев, в чьих жилах текла кровь богов. Эпоха, когда в горных пещерах, реках и озёрах, под холмами и в лесах жили гномы, нимфы, эльфы, кентавры и многие другие сказочные существа. Эпоха легенд и эпических подвигов.

Потом, почти две тысячи лет назад, явился пророк из Назарета, ознаменовав начало Третьей эпохи – эры единого Бога. Бога, верующие в которого нисповергли языческих идолов и прогнали сказочных созданий прочь от людских жилищ. Это была эпоха святых, творивших чудеса силой веры, и рыцарей, совершавших подвиги во славу Божью: от короля Артура и Роланда до Ричарда Львиное Сердце и Жанны д'Арк.

Потом, после начала Ренессанса, была Четвёртая эпоха, пришедшая как тать в нощи, – эпоха магов, астрологов и алхимиков, эпоха тайных обществ и масонских лож. И она же была эпохой инквизиции, ибо церковь вовсе не хотела уходить в прошлое и схлестнулась с людьми новой эпохи не на жизнь, а на смерть. Были религиозные войны, отлучения от церкви и костры из живых людей, но всё же людям Четвёртой эпохи удалось не нисповергнуть, но поколебать власть церкви, и даже сказочные существа впервые за много столетий начали выглядывать из своих убежищ.

И потом пришла Пятая эпоха – эпоха людей науки, начавших теснить и чародеев, и священников. Дирижабли и аэропланы реют в несебах, пароходы бороздят океанские просторы, мчатся по железным дорогам паровые локомотивы, а новейшие корабли, созданные гениальнейшими из учёных, погружаются в океанские глубины или взлетают в самых космос, неся своих пассажиров к другим планетам.

Подходит к концу XIX век. Над Британской империей, которой правит королева Виктория, никогда не заходит солнце, но ей угрожает стремительно набирающая мощь Германия. Франция уже почти не грезит славой империи Наполеона, Япония на глазах превращается из варварской отсталой страны в могущественную державу, а в Российской Империи тлеет огонь революции. Что бы ни сулило людям будущее, ясно одно – грядут «интересные времена».

Протагонисты

Персонажи игроков – герои стимпанковой или протостимпанковой литературы: учёные, исследующие затерянные острова в океане, подземные или океанские глубины или другие планеты; детективы, расследующие дерзские преступления, или, может быть, джентльмены-преступники, совершающие эти самые преступления; тайные правительственные агенты, раскрывающие зловещие заговоры, и другие. В большинстве случаев персонажи игроков, вероятно, будут принадлежать к высшим классам, но это необязательно.

Антагонисты

Угроз для мира Пятой эпохи немало. Это могут быть враждующие державы, стремящиеся развязать мировую войну, или иностранные шпионы, пытающиеся втравить другие страны в эту войну. Или гениальные преступники вроде Мориарти или революционеры и террористы. Или выходцы из далёких и диких стран, владеющие мистическими искусствами своей родины и желающие разрушить весь мир, созданный белым человеком. Или безумные учёные, случайно или целенаправленно создающие нечто, угрожающее людям. Или пришельцы с других планет, атакующие Землю на боевых треножниках. Или реликты ушедших эпох, вроде религиозных фанатиков, желающих вернуть Третью эпоху, или колдунов из масонских лож, пытающихся захватить власть над миром. Или это могут быть просто богатые капиталисты, желающие разжечь огонь войны и погреть на нём руки, ещё не зная, как они будут его тушить. Всё это только усложняет поиск ответа на вопрос «кому это выгодно?», когда ещё в одном месте прогремит взрыв (метафорический или буквальный).

Особенности мира

Пятая эпоха только начинается, и в мире осталось ещё много реликтов предыдущих эпох: ещё сильны чародеи, и в мире ещё ходят слухи о живых чудотворцах. В эпоху романтизма были извлечены из-под слоя пыли и реликты Второй эпохи: ещё смелее стали сказочные существа, и многие народы вспомнили о своих языческих корнях. В не-европейских же странах эпохи чудес и магии толком и не заканчивались, да и в самом Старом Свете смена

эпох не была линейной. Так, например, изобретения Архимеда или Леонардо да Винчи предвосхищали Пятую эпоху, будучи созданными гораздо раньше, а библейские пророки по духу были ближе к Третьей эпохи, сами при этом живя во Вторую. С прошлых эпох сохранилось множество разных видов мистических искусств: герметическая магия, скандинавская магия рун и колдовство кельтских друидов, шаманские традиции североамериканских индейцев и кровавая магия Южной Америки, искусства индийских йогов, магические традиции Китая и Японии, заклинания чернокожих колдунов Африки и Америки.

В мире Пятой эпохи наряду с реальными историческими личностями живут и литературные персонажи вроде Шерлока Холмса и профессора Челленджера, капитана Немо и капитана Гаттераса, мистера Кейвора и доктора Моро и многих других. Также множество литературных персонажей было реальными историческими личностями в прошлом этого мира.

Дети атома *(постапокалиптическая супергероика)*

Описание: Третья Мировая война уничтожила человеческую цивилизацию, но породила людей, обладающих сверхчеловеческими способностями. И теперь мутанты пытаются защитить постапокалиптический мир, ненавидящий их за сам факт их существования.

Никто уже не помнит, кто начал Войну, и что вообще значат эти слова: «русские», «китайцы», «коммунисты» и так далее. Никто уже не может точно сказать, как давно была Война. Кто бы ни начал эту войну, скорее всего, сейчас они давно уже мертвы. Довоенный мир был уничтожен взрывами ядерных ракет, но человечество вновь возрождается из пепла.

Долгие годы люди, пережившие ядерный апокалипсис и окопавшиеся в полуразрушенных городах, выживали, отбиваясь от бандитов, которыми кишели пустоши вокруг. И уже тогда появились первые мутанты – люди, в результате радиоактивного облучения получившие сверхчеловеческие способности. Многие из них вместе с этими способностями получили и физические уродства, но было немало и неотличимых от обычных людей. Некоторые из последних даже сами не знали о том, что являются мутантами, пока их способности не начали проявлять себя. Мутанты и люди без мутаций встречаются и среди жителей городов и среди бандитов: есть и города, целиком населённые мутантами, и банды, гордящиеся чистотой своей крови, – но всё же среди жителей городов больше «чистых», а среди бандитов – мутантов.

Потом, однако, на Восточном побережье открылись убежища, и из них вышли потомки правителей довоенного мира. Осмотревшись, они сразу же провозгласили создание Северо-Американской Федерации, объявив себя полноправными хозяевами всех пустошей – не спрашивая согласия остальных жителей постъядерного мира. Федералов было немного, но у них было мощное довоенное оружие и военная техника. С их точки зрения, мутанты не имели права на существование – и это восстановило против них всех мутантов.

Убежища открывались и в других крупных городах, но судьба их была разной. Одни были тут же разорены мутантами, другие присоединились к САФ, жители третьих смешались с жителями пустошей... но четвёртые объявили о своей независимости от Федерации, при этом считая всех, кто просто родился вне убежищ, «мутантами» и существами второго сорта.

И вот в этом мире и приходится жить людям и мутантам...

Протагонисты

Персонажи игроков – обладающие сверхчеловеческими способностями мутанты, защищающие враждебный им мир людей. (Хотя, разумеется, среди супергероев могут быть и обычные люди, не имеющие мутаций.) Они могут жить как в тех местах, где люди и мутанты могут сосуществовать относительно мирно, так и там, где к мутантам относятся недружелюбно, и персонажи игроков вынуждены скрывать свою природу. Они могут быть даже участниками проекта LET, запущенного военными и учёными Федерации и призванного использовать мутантов, пойманных или специально созданных учёными, на благо САФ (ошейник со взрывчаткой для каждого мутанта прилагается). Некоторые из мутантов, живущих в городах-убежищах, на территории Федерации или других подобных местах, могли сами не знать о том, что являются мутантами, пока их способности не начали проявлять себя.

Антагонисты

Постапокалиптическому миру и мутантам в частности угрожает множество сил, на фоне которых обычные рейдеры верхом на мотоциклах (которые, конечно, присутствуют в больших количествах) и лидеры движений, выступающих за уничтожение всех мутантов, кажутся незначительными. В первых рядах идут, разумеется, солдаты Федерации, с довоенным оружием, в силовых бронях, с армиями боевых роботов и с желанием уничтожить всех, кто не признает их первородства.

В числе «суперзлодеев» постапокалиптического мира можно назвать Повелителя – мутанта, считающего, что его расе преназначено унаследовать Землю, и постоянно работающего над созданием новых видов мутантов. Другой мутант, по имени Церес, желает уничтожить последние следы цивилизации, превратив пустоши в девственные леса. На её стороне сражается множество разумных и антропоморфных животных, обретших разум в результате как случайных мутаций, так и целенаправленных усилий Церес. И есть ещё загадочный Предвестник, проповедующий, что всё человечество должно быть уничтожено, и стремящийся втравить выживших в ядерной в войне в ещё одну войну на уничтожение. Предвестник предпочитает действовать с помощью интриг, шпионажа и диверсий, и время от времени проговаривается, что именно он стоял за развязыванием Войны, уничтожившей человеческую цивилизацию, – но говорит ли он при этом правду?

Особенности мира

На всякий случай: во время Войны использовалось не только ядерное, но и биологическое (зомби добавить по вкусу) и химическое оружие и, возможно, оружие с экзотической материей, и все эти виды оружия могли создать своих мутантов. Кто-то из мутантов мог быть создан в результате неудачных экспериментов или даже целенаправленно – всё по канонам комиксов.

Маленький штрих к портрету мира: хотя не у всех супергероев способности к полёту будут выглядеть логично, многие из них могут, вместо того, чтобы пылить по дорогам на ржавых мотоциклах и автомобилях, парить в воздухе над пустошами.

Ночь без конца *(тёмное стимпанковое фэнтези)*

Описание: люди пытаются выжить в мире, погружённом магией вампиров в вечную ночь, и, возможно, взять реванш у живых мертвецов.

Тридцать лет назад, в один день 1897 года солнце не взошло. Ночь не сменилась рассветом, и пока люди в тысячах городов по всему миру в страхе гадали, что же произошло, порождения мрака объявили охоту на людей. Демоны-людоеды Страны Восходящего Солнца, кровожадные духи африканских саванн, маниту Северной Америки, давно мёртвые ацтекские жрецы и египетские фараоны, упыри и вурдалаки Восточной Европы – все они вышли на поиски свежей крови. И ордами кровожадных мертвецов повелевает (хотя будучи скорее их неформальным правителем) один мертвец, называющий себя Дракулой.

Не все люди, впрочем, уже давно не видели дневного света. Над чёрной пеленой, закрывающей землю от солнца, парят дирижабли, самолёты и целые летающие города. Жители неба и жители земли не всегда испытывают друг к другу тёплые чувства, но те и другие нуждаются друг в друге: жителям неба нужны ресурсы, которые можно добыть на земле, а жителям земли – пища, которую выращивают в летающих городах. Вдобавок, когда земля кишит живыми мертвецами, алчущими человеческой плоти, воздушный транспорт становится самым безопасным способом торговых перевозок.

Впрочем, пищу растят не только в летающих городах – иначе её не хватило бы на всех обитателей поверхности. Жители «низа» питают чахлые растения светлом электрических или газовых ламп, но некоторые отчаиваются настолько, что удабривают растения переработанными трупами живых мертвецов или живой кровью, читая над ней заклинания (и надеясь, что потом из земли не вырастет нечто, что захочет съесть самих земледельцев-колдунов). «Внизу» нет понятия дня и ночи – есть лишь время, отмеряемое часами на городских башнях, и перерывы между волнами нападений живых мертвецов. Живущие на земле люди уже отличаются от жителей неба даже физически: их кожа бледнее, а их глаза более привычны к темноте и менее – к яркому свету.

Жители неба меж тем отнюдь не являются альтруистами, безвозмездно помогающими жителям поверхности. Многие из них занимаются пиратством, нападая на дирижабли других летающих городов и грабя их, чтобы выгоднее продать их грузы.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть как командой дирижабля, ведущего грузы от одного города к другому и отбивающегося от воздушных пиратов, так и защитниками одного из городов поверхности, каждый день отбивающими атаки живых мертвецов.

Среди протагонистов могут быть не только люди, но и искусственно созданные гомункулы, дампиры – дети от смерных матерей и вампиров, оборотни и даже восставшие из мёртвых. Персонажи даже могут перестать быть людьми посредине игры.

Антагонисты

Основным противником для жителей поверхности будут живые мертвецы, а для жителей неба – воздушные пираты, хотя спускаясь ниже тёмной пелены, экипажи дирижаблей изредка могут встретиться с крылатыми порождениями мрака. Однако, персонажам могут противостоять и люди, решившие половить рыбку в мутной воде или даже предать человечество ради обещанной вечной нежизни.

В местном «монстрятнике» по умолчанию не предусмотрено персонажей христианской мифологии, но есть богатый выбор живых мертвецов и других порождений ночи: безмозглые зомби, движимые лишь жаждой человеческой плоти; кровожадные и хитрые упыри; оборотни и вампиры; бестелесные призраки; созданные злыми магами и безумными учёными големы и гомункулы и многие другие персонажи как мифов народов мира, так и современной массовой культуры.

Особенности мира

Магия мира Ночи без конца в целом связана с кровью и смертью: это кровавое колдовство вампиров, некромантия, спиритуализм и тому подобные вещи. Есть также и безумная наука, позволяющая жителям неба превращать солнечный свет в электричество и заряды испепеляющих нежить лучемётов, и дающая человечеству паровые машины и катушки Тесла. Есть в мире и танатология (не исключено, что источником электричества для жителей поверхности могут служить ещё «живые» тела нежити), и вообще перенос элементов сеттинга Unhallowed Metropolis не возбраняется.

Кстати, сам Никола Тесла является активно действующим NPC сеттинга, создавшим около половины используемых ныне достижений науки. Он практически не вмешивается в борьбу людей за власть над небом и

землёй, утверждая, что его изобретения принадлежат всему человечеству и предназначены на благо всех людей. Сейчас он уже не молод (родился в 1856 году, следовательно, сейчас ему 71 год), но он планирует дожить до ста лет.

Шпага и магия *(свошбаклинговое фэнтези)*

Описание: жители Островной империи: эльфы, люди и дварфы, аристократы и простолюдины, чародеи и мушкетёры – пытаются выжить в огне войн и революций.

Мир Островной империи – это фэнтези-мир, в котором Средневековье сменилось «галантным веком», благородные рыцари сменили мечи на мушкеты и шпаги, а могучие волшебницы переоделись из мантий в пышные платья. Островная империя, занимающая целый архипелаг, веками была владычицей морей, пока двадцать лет назад не вспыхнула война между аристократами-эльфами, аристократами-людьми и аристократами-дварфами, и простолюдины, воспользовавшись хаосом, не подняли восстание. Сейчас былая империя расколота на отдельные островные государства, враждующзие друг с другом, а моря между островами кишат пиратами.

Три расы допущены в число аристократов: люди, эльфы и дварфы. Есть ещё полуэльфы, но лишь с расколом империи они получили шанс добиться полного признания. Эльфы, люди и дварфы есть и среди простолюдинов, и для дворян аристократы другой расы ближе по духу, чем простолюдины той же самой расы. Плюс половинчики и гномы могут быть только простолюдинами (занимая место реальных исторических цыган и евреев соответственно), а орки и полуорки и вовсе живут на положении рабов – но после начала войны эти расы тоже увидели шанс завоевать себе место под солнцем.

Аристократы разделены не только на три расы, но и на несколько древних домов, каждый из которых восходит к одному из древних драконов прошлого. Впрочем, неизвестно, действительно ли к этому причастны драконы, но наследники этих родов с рождения обладают чародейским даром. Сильнейшие из чародеев управляют своими домами, младшие сыновья аристократов обычно идут в мушкетёры, совмещая владение оружием и магией, а редкие потомки драконов, не унаследовавшие магического дара, обычно уходят в священники, вместо магических способностей получая дар чудотворства. Впрочем, иногда в священники идут и по собственной воле, получая и дар чародейства, и дар чудотворства.

Между аристократами и простолюдинами находится третье сословие, в которое входят уже упомянутые священники, адвокаты, богатые горожане и купцы и учёные, в том числе изучающие волшебство. В отличие от чародеев-аристократов, волшебники получают магические способности не от рождения,а тяжёлым трудом и длительным обучением, для чародеев магия – это искусство, а для волшебников – наука или ремесло. Зато волшебники могут создавать для чародеев-аристократов магитеховые устройства, похожие на изобретения Леонардо да Винчи. Иногда и чародеи-аристократы сами изучают академическую магию, совмещая её со своим природным даром и «проверяя алгеброй гармонию». Следует отметить, что раса гномов почти целиком принадлежит сейчас к третьему сословию, и что во время больших потрясений это третье сословие увидело свой шанс оттеснить в сторону аристократов.

Хотя церковь, разумеется, проповедует свою веру и простолюдинам, многие из них сохранили верность древней богине, называемой ими Матерью (что даёт аристократам ещё один повод считать простолюдинов совсем другими существами, другого сорта). Жрецы Матери, именуемые друидами, черпают силы у первозданной природы, отрицающей цивилизацию. После того, как Островная империя была ввергнута в хаос, многие друиды увидели возможность разрушить ненавистную им цивилизацию, а среди не являющихся последователями Матери многие решили, что получили индульгенцию на уничтожение всех друидов. Впрочем, другие люди решили, что если уж старые законы больше никем не соблюдаются, то можно просить помощи и у друидов.

Сейчас от Островной империи отделились Вольные острова – острова восставших простолюдинов и буржуазии. Разумеется, ни один из этих островов не похож на другой, и Вольные острова периодически воюют друг с другом сами. То же, что осталось от некогда могучей империи, расколото войной между эльфами, дварфами и людьми.

Протагонисты

Персонажи игроков – жители бывшей империи, пытающиеся либо восстановить империю в её былом величии, либо уничтожить её окончательно, либо просто выжить и по возможности поймать крупную рыбу в мутной воде. Если среди персонажей есть, например, эльф-аристократ, он вполне может работать и на аристократов-людей или вообще помогать простолюдинам, равно как и простолюдин может по доброй воле помогать аристократам. Хотя к таким персонажам, скорее всего, будут относиться с большим или меньшим предубеждением.

Антагонисты

Любая из сил, сражающихся за остатки Островной империи, может выступать в роли как союзников, так и противников персонажей игроков. А сил этих очень много: три расы аристократов, представители буржуазии, волшебници, церковь, друиды, республиканцы, анархисты и представители других политических течений и, наконец, люди, желающие, чтобы хаос длился как можно дольше.

Особенности мира

Островная империя – вовсе не царство всеобщего равенства, хотя война уравнивает для всех шансы получить пулю в голову. Мужчины и женщины занимают разные социальные роли, расы аристократов формально равны, но смотрят друг на друга враждебно, три разных сословия – это вообще три разных мира. Но в эпоху перемен самые разные люди могут объединиться ради общей цели.

Основным способом сообщения между различными островами являются корабли, а где корабли – там и пираты. Хотя между ближайшими островами можно перелететь на грифонах или каких-нибудь похожих существах. Ну а в море разумеется, водятся русалки и различные морские чудовища.

Сожжённый Рим *(постапокалипсис в античном антураже)*

Описание: выжившие римские граждане пытаются спасти последние следы цивилизации среди руин Вечного Города, сожжённого варварами.

Вечного Города больше нет. Он разграблен и сожжён варварами. Ни военная мощь Рима, ни крепкие городские стены, ни сами боги Олимпа – ничто не смогло остановить нашествие варваров. Рим лежит в руинах, среди тлеющих огней пожарищ, и вместе с ним догорает тысячелетняя античная культура: от Гомера до Юлиана, от милетской школы до неоплатоников. Теперь Рим захвачен варварами, слепыми к красоте творений этой тысячелетней цивилизации, для которых пергаменты с текстами философов – это всего лишь куски свиной кожи, великолепные древние храмы – это жилища их врагов, которые должны быть разрушены, прекрасные статуи богинь – это всего лишь высеченные из мрамора голые женщины, а прекрасная музыка кифаредов – это вообще непонятно что, потому что они не станут дослушивать её и до середины.

Орды варваров велики, и надежда победить их слаба. Но есть надежда сохранить оставшиеся достижения культуры до тех времён, когда из пепла прежней цивилизации не восстанет новая.

Протагонисты

Персонажи игроков – римские граждане (и немножко вчерашних рабов и варваров), пытающиеся спасти цивилизацию от варваров или хотя бы выжить самим. Так как древний Рим имеет свою специфику, далее будет приведено несколько возможных концептов персонажей:

Среди воинов следует выделить, разумеется, римских солдат, ныне оторванных от своих легионов, и гладиаторов (какой же Рим без гладиаторов?), которые больше не сражаются на потеху толпе, потому что этой толпы больше нет. Солдат можно разделить на всевозможных легионеров, катафрактариев, ауксилариев и прочих, а гладиаторов – на секуторов, бестиариев, ретиариев и тому подобных.

Со стороны «ума, а не грубой силы» могут выступать ораторы, вдохновляющие союзников и переубеждающие противников, жрецы греко-римских богов, а если участники игры решат, что это впишется в их видение игры, – то и инженеры вроде Архимеда, собирающие гастрафеты из подручного хлама, или натурофилософы, изучающие стихии природы, чтобы подчинять их себе. Авгуры-прорицатели тоже могут быть не лишними.

Среди персонажей игроков могут оказаться и преступники, примкнувшие к группе потому, что им больше не у кого воровать, и спортсмены или бывшие городские стражники, и музыканты – в зависимости от того, хотят ли участники видеть в игре «бардовскую музыку» хотя бы как в Mazes&Minotaurs, – и, возможно, даже куртизанки... впрочем, их, возможно, лучше вместе с рабами и прочими мирными гражданами отнести в категорию NPC, которых персонажи игроков должны будут защищать.

Антагонисты

В качестве основных антагонистов будут выступать, разумеется, варвары из разных племён: гунны, готы, вандалы и прочие. Но и римские граждане тоже могут переметнуться на сторону варваров.

Особенности мира

Это не критично, но автор предлагает считать, что действие происходит в альтернативной истории, в которой не было христианизации Римской империи Константином Великим: потому что эта идея посвящена спасению римской культуры, которая в сознании большинства игроков является в первую очередь языческой. (Впрочем, здесь вообще можно было бы заменить реальных римлян какими-нибудь эльфами, а готов и вандалов – орками.)

Также, если участники игры не против, возможен уклон в «сандалпанк» с паровыми машинами Герона Александрийского, изобретениями Архимеда и прочими техническими приспособлениями, которые теоретически могли существовать в античную эпоху, но не существовали или существовали лишь в единичных экземплярах.

На всякий случай следует напомнить, что если персонажи игроков действительно собирают артефакты античной культуры и доставляют их в безопасное место, им стоит позаботиться о том, чтобы это место оставалось тайным от варваров. (В крайнем случае – можно найти корабль, погрузиться на него и отплыть в какую-нибудь Африку... но сложности здесь могут возникнуть в каждом из пунктов.)

Если персонажи игроков действительно будут заниматься спасением культурных ценностей от варваров, то проще всего будет организовать эскорт выживших носителей культуры: эвакуация библиотек и всяких статуй (которые не только произведения искусства, но и объекты культа) потребует, как минимум, запряжённой волами телеги и привлечёт внимание.

Ну или игроки могут просто заняться выживанием на руинах разрушенной цивилизации.

Дикая магия *(тёмное фэнтези)*

Описание: герои путешествуют сквозь Хаос, поглотивший большую часть мира, пытаясь выжить самим и спасти то, что ещё осталось от мира.

Никто уже не помнит, как Хаос вырвался на свободу. Одни говорят, что была война между колдунами и священниками Творца, и маги выустили Хаос на свободу, желая направить его против своих врагов. Другие – что Хаос вырвался на свободу сам, когда маги в своей гордыне решили, что это они повелевают им. Так или иначе, но Хаос проник в упорядоченный мир, поглотив большую его часть. Сейчас мир представляет собой лишь островки упорядоченного, между которыми колышется марево Хаоса: бесформенное и постоянно меняющее форму, бесцветное и вмещающее в себя все цвета. В этом море Хаоса ничто не имеет постоянной формы, и лишь дети Хаоса – эльфы – могут путешествовать сквозь него сами и водить других путников, не рискуя сойти с ума и навсегда заплутать в Хаосе. И лишь воля Вседержителя и каждодневные молитвы верующих удерживает Хаос от того, чтобы поглотить остатки мира целиком.

Четыре расы населяют этот мир. Эльфы – дети Хаоса, в чьих жилах течёт магия, бродят по островкам упорядоченного и через Хаос, ища развлечений и играя с людьми в игры, где ставкой может быть что угодно: судьба, память, даже жизнь – в руках эльфов игральные карты и кости обретают волшебную силу. Эльфов не слишком любят (все, кроме некоторых детей – весьма неразумных детей), но их риходится терпеть, ибо только они умеют водить караваны через Хаос. Гномы же – дети Порядка, изобретшие огниво, колесо, гончарный круг и многое другое и передавшие свои знания людям. Люди же суть младшие дети Творца, наделённые им свободой выбирать между Порядком и Хаосом. Увы, именно эта свобода выбора и привела мир к тому состоянию, в котором он находится теперь, а заодно вызвала войну между людьми и гномами, которая сейчас, к счастью, стихла. И четвёртая раса – полулюди, то есть люди (именно люди: эльфы уже являются существами Хаоса, а гномы нечувствительны к мутациям), изменившиеся под действием Хаоса и утратившие человеческий облик. С тех пор, как Хаос обрёл свободу, полулюдей становится всё больше, и их уже не убивают (или, вернее, не всегда убивают) сразу после рождения или появления мутаций, но каждый получеловек – изгой среди людей.

Две силы борются за этот мир. С одной стороны – Порядок, созданный богом, которого называют Творцом, Вседержителем, Законодателем, иногда его зовут Архитектором, а гномы называют его Великим Кузнецом. Творец – бог порядка, законов, цивилизации и науки: хотя его жрецы обладают некоторыми сверхъестественными способностями (в основном антимагического характера), вместо призыва молний с небес они предочитают паровые ружья. С другой стороны – безликий Хаос, существовавший до акта творения и воплощающий всё неупорядоченное – в том числе и магию. *(Здесь при желании можно добавить Восемь ветров магии.)* Магов, разумеется, никто не жалует, но им озволяют жить до тех пор, пока их силы полезны людям.

Впрочем, говорят, что раньше были ещё две силы: Жизнь и Смерть (точнее, они и сейчас есть: люди не перестали ни рождаться, ни умирать) – и были кроны – маги, владеющие силой жизни, и клурки – маги, владеющие силой смерти. *(Оба термина взяты из «Заколдованной страны».)* Но сейчас те и другие уже редко встречаются людям, хотя неупокоенные мертвецы продолжают встречаться тут и там, а ро зверолюдей говорят, что на самом деле они не полулюди, искажённые Хаосом, а создания Жизни.

Протагонисты

Персонажи игроков в данном случае – обычные странствующие фэнтезийные герои.

Антагонисты

Персонажам игроков могут противостоять как безумные маги Хаоса, так и фанатичные последователи Порядка, не считая разбойников-баронов и орд полулюдей, а также нежити и некромантов-клурков. И есть ещё твари чистого Хаоса, как сказочно-прекрасные, так и тентаклево-ужасные, а в глубинах Хаоса живут правители эльфов, для которых упорядоченный мир настолько же чужд, насколько людям чужд Хаос. А в самых-самых тёмных глубинах Хаоса обитают сущности настолько хтонические, что даже для эльфов – персонажей страшных людских сказок – они сами являются героями ночных кошмаров.

Особенности мира

Если кто-то будет это использовать: этот мир основан на альтернативных шкалах элайнментов, где с одной стороны более или менее привычные Порядок и Хаос (включающие также в себя науку и магию), но вместо добра и зла – Жизнь и Смерть.

Элементаун

Элементаун – огромный фэнтезийный мегаполис, остров стабильности и цивилизации посреди бушующего хаоса стихий. Со всех сторон его окружают стихийные планы: огня, воды, земли, воздуха, жизни и смерти.

«Пригороды» Элементауна физически находятся на стихийных планах и сообщаются с городским центром с помощью магических поездов, с грохотом несущихся по рельсам туда и обратно, или с помощью кораблей, бороздящих водные просторы, воздушное пространство или океаны огня.

Жизнь в Элементауне поддерживается благодаря «элементехнике» – техномагическим устройствам, работающим на скованных элементалях. Каждый день охотники отправляются из Элементуана на стихийные планы, чтобы выследить элементалей, поймать их и доставить в город. Бесчисленное множество скованных элементалей приводит в действие разнообразные машины: элементали жизни помогают выращивать растения в садах, крошечные световые элементали освещают улицы города, огненные элементали нагревают воду в паровых котлах, а водяные элементали снабжают город питьевой водой.

Хотя отдельные безумцы считают, что это жестоко – использовать элементалей в качестве источников энергии для магических машин, выпускать элементалей на свободу строжайше запрещено в Элементауне. Власти города считают элементалей враждебными людям существами, которым ни в коем случае нельзя доверять, и которые не могут быть равными людям. И самое строжайшее табу – поклоняться каким бы то ни было богам, роль которых на стихийных планах играют архиментали или Стихийные Лорды, могущественнейшие из элементалей.

Несмотря на то, что поклонение богам в Элементауне под запретом, в городе действует множество тайных культов, поклоняющихся Стихийным Лордам. А кроме тайных культов в Элементауне борется за власть множество гильдий, аристократических домов и других групп, тайных и явных, желающих урвать себе больше власти в городе.

И сейчас настало время, как нельзя лучше подходящее для подковёрной борьбы за власть: недавно скончался герцог Элементауна, а его наследнице всего 17 лет, и пока она не достигла совершеннолетия, за влияние в городе борятся ремесленные гильдии, железнодорожные бороны и члены Ордена Теокластов – три главные силы в Элементауне...

Что это?

Перед вам – мини-ванталосеттинг в антураже тёмного магопанкового фэнтези и жанре детектива с элементами мистики и ужаса. Игрокам *(ну а вдруг это кого-то на самом деле заинтересует?)* предлагается принять участие в расследованиях преступлений в большом магопанковом городе, связанным с мрачными тайнами и тёмными культами хтонических богов. В качестве главных источников вдохновения при создании этого сеттинга послужили **Planescape**, **Eberron** и **Ghost Lines** Джона Харпера, хотя читатель сможет найти отсылки и к другим мирам.

В качестве организации, к которой могут принадлежать протагонисты, автор предлагает Особый отдел городской стражи Элементауна, занимающийся расследованием особо тяжких преступлений, в число которых входит и деятельность тёмных культов. Отдел был создан менее полувека назад, при недавно умершем герцоге Элементауна, когда город захлестнула волна заказных убийств, и было решено положить предел интригам гильдий и железнодорожных баронов. Особый отдел не любит Орден Теокластов, считающий борьбу с культами своей задачей, его не любят бароны и гроссмейстеры гильдий, поскольку сотрудники отдела часто суют нос в их дела, и они все имеют основания для этой нелюбви, поскольку Особый отдел знает немало их грязных секретов. Есть даже слухи о том, что после смерти герцога, при котором Особый отдел был создан, его постараются тихо расформировать...

И перед тем, как вы продолжите чтение, запомните самое главное...

В мрачной тьме Элементауна у каждого есть свои грязные тайны.

Городские районы

Элементаун делится на семь районов (два из которых расположены «вертикально»), каждый из которых, за исключением центрального, граничит со своим стихийным планом, и в каждом из которых действуют свои гильдии. А у каждой из гильдий есть свои секреты, скелеты в шкафу и тайные планы...

Примечание: *некоторые из рассказанных ниже слухов могут показаться вам слишком уж невероятными или не соответствующими вашему видению Элементауна – но всегда можно сказать, что это лишь слухи, и они не обязаны все быть правдой.*

Для начала – немного информации, помогающей составить картину Элементауна. На стихийных планах нет ни солнца, ни луны, и поэтому в городе нет ни дня, ни ночи – время отмеряют механические хронометры, а улицы освещают магические фонари со скованными элементалями внутри: световыми, огненными или грозовыми. (Использование свечей или масляных ламп считается в определённом смысле признаком бедности). На стихийных планах также нет привычных нам сторон света, и жители Элементауна используют вместо них направления к одному из шести основных стихийных планов: они говорят «на огонь», «ближе к воде», «со стороны жизни». Если принять направление на План огня за «юг», то на «востоке», против часовой стрелки от него, будет План жизни, на «севере» – План воды, и на «западе» – План смерти, ну а План воздуха и План земли будут соответственно «над» и «под».

Кузнечный район примыкает к Плану огня: море пламени лижет выложенные обсидианом стены Огненного порта, куда пристают огнеплавающие корабли, и Дымного воказала, откуда огнеустойчивые поезда отправляются на План огня. Кузнечный район является главным промышленным районом Элементауна, и небо над ним почти всегда затянуто дымом, поднимающимся из многочисленных труб. И в нём действует несколько ремесленных гильдий.

Гильдия литейщиков занимается всем, что связано с обработкой металла, который переправляют в Кузнечный район из Подземелий, и её мануфактуры занимают значительную часть района. Есть слухи, будто возле гигантских печей, внутри которых находятся скованные могущественные элементали огня, работники литеен проводят странные ритуалы, предназначенные совсем не для того, чтобы удерживать элементалей в их тюрьмах... будто работники приносят этим элементалям жертвы, иногда даже человеческие...

Гильдия истопников заведует городскими средствами отопления, а заодно держит сеть бань и прачечных по всему городу. Это «секрет Полишинеля», но многие бани, которыми ведает гильдия, также являются и публичными домами, а где проституция – там и торговля людьми и прочие дела...

Гильдия оружейников занимается производством оружия – не обычного, а магического: именно огненные элементали лучше всего подходят для того, чтобы помещать их внутрь магических пистолетов, ружей и пушек. Конечно, за многие годы своего существования, гильдия значительно расширила спектр производимого ею оружия: сейчас она производит практически все виды магического оружия. Говорят, что за большие деньги члены гильдии готовы поставлять оружие кому угодно, даже группам, угрожающим стабильности всего города, причём за достаточно большие деньги – даже такие виды оружия, о существовании которых простые жители Элементауна ничего не знают...

Гильдия крематоров заведует городскими крематориями, где сжигают тела умерших в Элементауне: лишь богатые слои общества могут позволить себе похороны, а не кремацию, да

и те часто делают это тайно, так как похороны считаются в Элементауне «религиозным обрядом», а на такие вещи там смотрят очень косо. Говорят, будто некоторые члены гильдии крематоров занимаются охотой на оживших мертвецов, которым удалось избежать кремации, но также про гильдию говорят, будто она сжигает *не все* трупы, поступающие в крематории...
Примечание: *разумеется, здесь и далее перечислены далеко не все действующие в городе гильдии – кроме них есть и менее значимые, у которых, разумеется, тоже есть свои тайны...*

Район доков находится на противоположной от Кузнечного района стороне города и примыкает к Плану воды. Его края омывает бесконечное море Плана воды, и в нём находится морской порт Элементауна, откуда отправляются и куда прибывают корабли. Гильдии, базирующиеся в Районе доков, конечно же, связаны с водой.
Гильдия водоносов снабжает город питьевой водой, и каждое утро на улицах города можно увидеть телеги водоносов. Гильдия прибрала к рукам и городской водопровод, но внутри неё самой нет единого мнения, должна ли вода доставляться к жителям города по трубам или с помощью водоносов. Споры по этому вопросу нередко ведутся путём интриг и даже убийств, из-за чего Элементаун до сих пор не полностью охвачен водопроводом...
Гильдия золотарей заведует системой городской канализации и уборкой улиц (и гильдия водоносов старается строить свои здания как можно дальше от гильдии золотарей, с которыми она находится в одном городском районе). Конечно, их рофессию многие презирают, но сами золотари гордо заявляют, что «без них Элементаун утонул бы в дерьме» и нередко даже специально не моются, бросая своеобразный вызов городскому обществу. В остальном у гильдии золотарей нет особых тайн... вроде бы...
Гильдия рыболовов поставляет на стол горожан рыбу и прочие морепродукты. Есть, правда, слух, будто некоторые рыболовы-полукровки, «стихийники» воды, считают созданий моря более «родными», чем люди, и чтобы задобрить свою морскую «родню», тайно скармливают им людей...
Пожарная охрана, чьё главное управление находится в районе доков, но пожарные станции размещены по всему городу, занимается борьбой с городскими пожарами и вырвавшимися на свободу огненными элементалями (которые зачастую и становятся причиной пожаров). Говорят, что уже не раз пожарные Элементауна – то ли по собственному почину, то ли по тайным приказам городских властей – выходили на след культов огненных элементалей и уничтожали их...

Башня – городской район, возвышающийся над другими районами: это множество огромной высоты башен, стоящих в центре города и благодаря своей высоте приближающихся к Плану воздуха. К Башне пристают воздушные корабли, и там же находится единственная в своём роде ветка «вертикальных» поездов. Аристократы предпочитают селиться в основании Башни, подальше от какого бы то ни было из стихийных планов, а верхушки Башни сделали своей базой несколько гильдий.
Гильдия гондольеров использует малые воздушные суда для перевозки богатых пассажиров и ценных грузов над улицами Элементауна: услуги гондольеров стоят весьма недёшево, но предоставляемый ими транспорт в наименьшей степени зависим от городского траффика. Говорят, что для особо тайных перевозок гильдия выделяет специальных немых гондольеров,

которые точно не будут болтать лишнего, – никто не видел их произносящими хотя бы слово, но друг друга эти гондольеры понимают без слов...
Гильдия курьеров составлена из самых «безбашенных» обитателей Башни (непреднамеренный каламбур): для них карабкаться по стенам города и шпилям Башни, бегать по крышам и планировать с Башни вниз на парашютах или мини-планерах – одно удовольствие. Гильдия курьеров занимается, как нетрудно догадаться, доставкой сообщений и маленьких грузов. Разумеется, для того, чтобы перепрыгивать с крыши на крышу и карабкаться по городским башням, не падая вниз, нужна недюжинная ловкость, и о курьерах ходят слухи, что они могут быть весьма неплохими бойцами, ворами или убийцами...
Небесная стража следит за порядком на городских улицах с воздушных шаров, распределённых над городом, и в случае необходимости готова в любой момент высадить с одного из своих воздушных кораблей десант полицейских-парашютистов туда, куда нужно. У небесной стражи, по слухам, довольно натянутые отношения с гильдией курьеров, поскольку стражникам в случае необходимости сравнительно легко отслеживать и перехватывать курьеров...

Подземелья являются, как нетрудно догадаться, подземным районом Элементауна, близким к Плану земли и редставляющим собой запутанный лабиринт подземных коммуникаций и строений. Несмотря на то, что это явно не самое приятное для жизни место, несколько гильдий всё же сделали Подземелья своим домом.
Гильдия инженеров заведует городским строительством и особое внимание уделяет осмотру за фундаментом городских строений (в особенности Башни), чтобы те не рухнули под своим весом или в результате диверсии. Правда, есть слух, что городским властям самим приходится тщательно приглядывать за инженерами: ведь если те захотят в одночасье обрушить весь город, они обладают всеми необходимыми знаниями для этого...
Гильдия рудокопов занимается добычей ресурсов на Плане земли – каждый день подземные поезда отправляются в глубины Плана земли и возращаются, нагруженные полезными ископаемыми, которые затем переправляются в литейни и мастерские Кузнечного района. Есть слух, что не все, кто работает в шахтах Плана земли, делает это по своей воле, – да, общеизвестно, что гильдия рудокопов использует труд каторжников, но говорят также, будто она занимается похищениями людей...
Гильдия машинистов заведует сетью городского метрополитена, служащего для перевозки как пассажиров, так и грузов. О водителях подземных поездов ходят странные слухи, будто они на самом деле слепые, но при этом ориентируются под землёй и водят свои поезда лучше многих зрячих...
Городская тюрьма также находится в Подземельях, куда никогда не проникает свет, и где даже воздух для дыхания дают специальные устройства со скованными воздушными элементалями внутри. О городской тюрьме, её заключённых и происходящих в ней пытках, наказаниях и казнях, ходят самые страшные слухи...

Зелёный район находится между Кузнечным районом и Районом доков и примыкает к Плану жизни. Он считается крупнейшим городским районом и снабжает Элементаун продуктами питания – часть гильдий, базирующихся в Зелёном районе, связана именно со снабжением города продовольствием.

Гильдия краснодеревщиков занимается обработкой древесины, доставляемой с Плана жизни, и изготовлением всевозможных изделий из дерева. Говорят, что краснодеревщики пытаются выращивать деревья в тайных оранжереях, чтобы не ввозить древесину поездами, – это само по себе не противозаконно (хотя вызывает недовольство железнодорожных баронов), но есть слух, что краснодеревщики используют при этом запрещённые ритуалы поклонения древесным элементалям...

Гильдия мясников выращивает скот в закрытых фермах в Зелёном районе – надо сказать, из-за городского смога, необходимости ввозить корм с Плана жизни и других факторов выращивание скота даётся ей нелегко, но именно фермы гильдии являются одним из главных источников мясной пищи в городе. Изначально её основным занятием было изготовление колбасных и кожевенных изделий – отсюда и её название. Говорят, будто гильдия мясников ставит какие-то странные эксперименты по вселению элементалей в тела животных, и что иногда плоды этих экспериментов вырываются на свободу...

Гильдия охотников также поставляет мясо к столу граждан Элементауна: мясо дичи с Плана жизни и птицы с Плана воздуха. Навыки охотников нередко приводят их в ряды ловцов элементалей, и многие бывшие члены гильдии добивались немалых успехов на этом поприще. Однако говорят, что некоторые охотники, которым уже даже охота на элементалей не даёт достаточно острых ощущений, начинают охотиться на людей – и иногда даже некоторые богатые и развращённые люди платят гильдии охотников, чтобы та доставляла к их столу человеческое мясо...

Гильдия садовников занимается выращиванием разнообразных растений в закрытых оранжереях – как съедобных, так и лекарственных, используемых в качестве приправ и так далее. По слухам, гильдия садовников также тайно выращивает и наркотические или ядовитые растения, и не составит большого труда догадаться, какое место она занимает в теневом мире Элементауна...

Гильдия целителей использует пойманных элементалей жизни для исцеления ран, боленей и увечий – целители утверждают, что есть не так много вещей, которые они не могли бы исцелить. Говорят, что они могут даже воскрешать мёртвых, просто держат это в тайне. Говорят также, что они видят в своём ремесле некую священную миссию – а это уже очень похоже на религиозный культ...

Тихий район является наименьшим по численности населения, поскольку он граничит с Планом смерти (и, соответственно, находится на противоположной от Зелёного района стороне города). От Плана смерти городской район отделяют фортификационные сооружения, призванные защищать горожан от обитателей плана, а единственная железнодорожная ветка, ведущая на План смерти, используется сравнительно редко. Большинство постоянных жителей Тихого района являются солдатами или стражниками.

Городская стража держит свою штаб-квартиру в Тихом районе. Говорят, будто на одном из обрядов посвящения в элитные отряды стражи проходящего посвящение отправляют на План смерти, где он должен выжить в течение определённого времени. Говорят также, будто некоторых особо опасных преступников стражники в нарушение всех правил и обычаев отправляют на План смерти – и оставляют там...

Гильдия могильщиков официально занимается охотой на оживших мертвецов и их упокоением, но гораздо более серьёзной угрозой для города она считает культы, поклоняющиеся духам мёртвых. Есть подозрения, что либо гильдия могильщиков серьёзно

занижает реальное число появлений оживших мертвецов, либо на самом деле кроме охоты на мёртвых она занимается чем-то ещё...
Гильдия спиритов занимается весьма сомнительным, но часто важным делом: вызывает души умерших, чтобы её клиенты могли узнать у мёртвых интересующие клиентов сведения: обстоятельства смерти, последнюю волю и тому подобное. Правда, есть слух, будто спириты раскрывают не всю правду о том, как именно они вызывают души умерших – и что они имеют основания быть скрытными...

Дворцовый район находится в центре города, в основании Башни: с четырёх сторон его окружают Зелёный, Кузнечный, Тихий районы и Район доков. Здесь расположены важнейшие городские здания: верховный суд, городской архив, здание городского парламента, Элементаунский университет, и так далее. Здесь же живут самые богатые и знатные жители города.
Железнодорожные бароны и баронские дома являются аристократией Элементауна, поделившей между собой линии железной дороги, связывающей город с его пригородами. Также в их руках находится строительство поездов и обслуживание железнодорожных путей – бароны не доверяют это дело гильдиям. Все бароны и члены их семей – чистокровные люди, без примесей стихийной крови: говорят, что иногда в их семьях рождаются дети со следами влияния стихийных планов, но от таких стараются поскорее избавиться. Говорят также, что некоторые из железнодорожных баронов боятся не то что покидать Элементаун, а даже приближаться к его границам, чтобы не подвергнуться влиянию стихийных планов...
Орден Теокластов – одна из главных сил Элементауна наряды с железнодорожными баронами и гильдия. Идеология Ордена отрицает любые формы религиозной веры, но на практике Теокласты занимают в городе место церкви и занимаются тем же, чем и религиозные организации: проповедуют свою атеистическую «веру», следят за общественными нравами и карают «вероотступников». Некоторые «еретики» считают, что Теокласты целенаправленно распространяют среди горожан ложные сведения об элементалях и особенно о Стихийных Лордах, чтобы отвратить людей от любых мирных контактов со стихийными существами. Есть также слухи, будто Орден прекрасно знает, что некоторые влиятельные люди города поклоняются Лордам, но по тем или иным причинам смотрит на это сквозь пальцы...
Дворцовая стража охраняет Дворцовый район и его обитателей – при этом дворцовые стражники свысока смотрят на обычную городскую стражу и, когда тем и другим приходится работать вместе, дворцовые стражники делают это очень неохотно. Однако говорят, будто – одни Стихийные Лорды знают, почему – солдаты дворцовой стражи *действительно* совершенно неподкупны...
Академия наук занимает несколько зданий в Дворцовом районе, в которых содержатся все известные знания о науках, о магии и о стихийных планах. Говорят, однако, что в её книгохранилищах есть закрытые отделы, где содержатся знания, которые простым людям ни в коем случае не следует знать...
Гильдия часовщиков, помимо собственно изготовления часов, отвечает за работу всех городских часов, которые, поскольку в Элементауне нет ни дня и ночи, ни времён года, являются в городе единственным способом отмерять время. Также гильдия отвечает за летоисчисление и ведение исторических хроник – и говорят, будто она по приказам городским властей незаметно вносит изменения в хроники о прошедших событиях...

Герцог Элементауна является фигурой скорее символической и церемониальной, однако каждый закон, принятый городским парламентом, должен быть подписан им. После смерти прежнего герцога (официально – от старости, по слухам – от рук убийц) осталась лишь его семнадцатилетняя наследница Эмилия. Правит, разумеется, не она, а Совет регентов (железнодорожные бароны не сумели договориться между собой, кто должен стать единственным регентом), но многие подозревают, что бароны постараются либо сделать так, чтобы юная герцогиня не дожила до совершеннолетия, либо превратить её в свою марионетку, либо, быть может, совершенно упразднить титул герцога (но сначала убить юную наследницу)...

Важное примечание: *если персонажи (если кто-то действительно решит в это играть – хотя кого я обманываю?) узнают одну из тайн гильдий, это вовсе не означает, что они смогут предать эту тайну гласности, и «зло будет наказано». Гильдии обладают достаточными деньгами и властью, чтобы выйти сухими из воды (разве что детективы уличат кого-то из глав гильдий в поклонении Стихийным Лордам), хотя они могут пожертвовать кем-то из своих низших чинов. Скорее всего, если протагонисты узнают одну из тайн гильдий, это создаст проблемы не гильдиям, а самим протагонистам. Проведя аналогию с «Зовом Ктулху» – если персонажи знают о существовании Великих Древних, это не значит, что они могут им что-то противопоставить... Разве что за самими протагонистами будет стоять некая сила, способная защитить их от гильдий – например, если персонажи игроков являются сотрудниками полиции Элементауна, городские власти могут защитить их. Или нет.*

Обитатели города

Население Элементауна делится на две категории: «чистокровные» люди и «стихийники» или полукровки – люди, затронутые влиянием стихийных планов и частично превратившиеся в стихийных существ. Первоначально, когда Элементаун только был основан, он был населён исключительно людьми, но затем под влиянием стихийных планов в городе стало рождаться всё больше и больше полукровок. Сперва их преследовали и считали существами второго сорта, но после Великого Потрясения, когда Элементаун лишился связи с Изначальным миром (см. следующую главу) и притока свежей крови оттуда, количество полукровок стало быстро расти. Вскоре они уже составляли весьма значительный процент населения Элементауна, и чистокровным людям пришлось признать полукровок полноправными гражданами Элементауна.

Чистокровные люди и полукровки расселены по городу неравномерно. В центральном, Дворцовом районе живут почти исключительно чистокровные люди, и забредшего туда полукровку могут даже остановить и грубо спросить, что он здесь делает (хотя среди дворцовой стражи или прислуги железнодорожных баронов немало полукровок). В других городских районах полукровок и чистокровных примерно поровну (возможно, полукровок немного больше). В пригородах же, находящихся на стихийных планах, полукровки составляют большинство населения, а чистокровные люди, переселившиеся туда, быстро ассимилируются: их дети в первом-втором поколении начинают демонстрировать следы влияния стихийных планов.

Кроме чистокровных людей и полукровок есть слухи о третьей «расе» – полуэлементалях, детях от союзов людей и элементалей. Такие союзы считаются запретными, хотя некоторые жители Элементауна всерьёз сомневаются, что такие союзы вообще возможны, а полуэлементалей, вероятно, настолько мало, что никто толком не знает, как их распознать – говорят лишь, что они обладают даром чародейства. Вероятно, если полуэлементали вообще существуют, то они хорошо прячутся – и у них есть для этого веские основания...

Примечание: *первоначально я думал, стоит ли в дополнение к полукровкам вводить привычных эльфов, гномов, орков и так далее, переселившихся из Изначального мира. Но в итоге я решил, что это будут дополнительные сущности, которых в Элементауне и без того много, а существ, похожих на стандартные фэнтези-расы, можно легко «реализовать» через влияние стихий: эльфов – как стихийников жизни, гномов – как стихийников земли, и так далее.*

Влияние одних и тех же стихийных планов может проявляться в стихийниках по-разному: для каждого из шести основных стихийных планов известны по две основных разновидности стихийников.

Огненные стихийники зовутся **ифритами** или **саламандрами**. Первые похожи на людей с красной кожей и иногда рогами, вторые – на гуманоидных рептилий с красноватого цвета чешуёй. Оба вида отличаются нечувствительностью к огню (которая часто помогает огненным стихийникам работать с печами Кузнечного района, жар которых может быть невыносим для обычных людей), но повышенной чувствительностью к холоду, огненным темпераментом и часто способностью выдыхать огонь.

Водяных стихийников называют **ундинами** или **рыболюдами**: первые похожи на людей с синей кожей и перепонками между пальцами, вторые же напоминают антропоморфных рыб. Ундины отличаются физической красотой и обаянием (не только на фоне рыболюдов, но и

вообще) и часто вовсю пользуются преимуществами, которые даёт им их привлекательность, а отталкивающие с виду рыболюды избегают людей, но относительно ундин отличаются физической силой и выносливостью. Оба вида могут дышать под водой и быстро плавают.
Воздушные стихийники зовутся **сильфами** или **авионами**: первые похожи на хрупкого телосложения людей с очень светлыми кожей и волосами, тогда как вторые имет пернатые крылья за спиной и иногда перья вместо волос. Авионы умеют летать, а сильфы, не имеющие крыльев, нет, но зато они практически невесомы – они могут стоять на опорах, которые не выдержали бы человеческого веса, и падать с большой высоты, не получая повреждений. Оба вида обычно любят использовать свои способности просто для удовольствия.
Земляные стихийники зовутся **гномами** или **скалолюдьми**: первые похожи на маленького роста людей с обычно землистого цвета кожей и жёсткими волосами, а вторые, напротив, высокого роста, у них совершенно нет волос, а их кожа похожа на каменную. Гномы достаточно сильны и выносливы для своих размеров, но главным своим качеством считают смекалку, а скалолюди медлительны и тугодумны, но обладают внушительной физической силой. Оба вида хорошо видят в подземной темноте и не испытывают затруднений, дыша спёртым воздухом подземелий.
Стихийники жизни зовутся **фералами** или **дриадами** (форма мужского рода – «дриад»). Первые похожи на людей со звериными чертами: их тела покрыты шерстью, и у них по-звериному длинные и острые когти и зубы, а вторые имеют черты растений: у них зелёная кожа и листья в волосах или вместо волос. Фералы – прирождённые охотники, неуютно чувствующие себя в большом городе, а дриады – миролюбивые существа (с несколько нечеловеческой физиологией), но часто мир растений им ближе, чем мир людей, а План жизни – роднее, чем Элементаун. Поэтому и фералов, и дриад в самом Элементауне значительно меньше, чем других стихийников.
Стихийники смерти называются **некридами** – их всего один известный вид, и их самих очень мало, поскольку обитатели Элементауна стараются держаться подальше от Плана смерти. С первого взгляда они выглядят как очень бледные люди, но если присмотреться внимательнее, можно увидеть, что они не дышат. Некриды, по-видимому, не являются живыми существами в полной мере и не нуждаются в дыхании, гораздо меньше нуждаются в пище (и о том, чем именно они питаются, ходят жуткие слухи), растут, но стареют гораздо медленнее людей, гораздо легче переносят ранения, но лечебная магия не действует на них. Из-за своей «чуждости» некриды пользуются дурной славой среди жителей Элементауна.
Примечание: *конечно, проявления стихийной крови могут быть разными, и стихийники одного и того же вида могут значительно отличаться друг от друга, и вполне могут существовать стихийники не указанных здесь видов (если, конечно, это не кажется вам злостным умножением сущностей).*

Стихийники пограничных планов встречаются гораздо чаще за пределами Элементауна, чем в нём самом, поскольку сам город практически не соприкасается с пограничными планами. Их видов довольно много (на самом деле, 12), поэтому запомнить их всех с первого раза может быть трудно (и не все жители Элементауна помнят их наперечёт), но они перечислены ниже.
Фосиды, стихийники света, отличаются ярко светящимися глазами и телами, источающими свет. Свечение тела обычно не слишком заметно при ярком освещении, но хорошо заметно в темноте и потому серьёзно затрудняет маскировку, но фосиды хорошо видят как в темноте, так и при ярком, слепящем свете. Многие фосиды принадлежат к гильдии фонарщиков, но

говорят, что некоторые эксцентричные аристократы используют фосидов в качестве «живых светильников».
Ласпиды, стихийники грязи, легко узнаются по слою слизи, которую обильно выделяют поры их тела. Ласпиды по своему желанию могут делать эту слизь скользкой, липкой или даже едкой (но безвредной для них самих) – они не могут лишь по своей воле прекратить выделять эту слизь. Из-за покрывающего их слоя слизи (и преследующего их запаха) ласпидов сторонятся прохожие, что приводит многих ласпидов в ряды гильдии золотарей – они и так вечно в грязи, и их и так все обходят стороной.
Криоиды, стихийники льда, отличаются совершенного белого цвета кожей и волосами – с первого взгляда их можно перепутать с сильфами, но первое же прикосновение к их холодным, как снег, телам не оставит места для сомнений. Криоиды нечувствительны к холоду, и их прикосновения по их желанию могут становиться обжигающе холодными, но они плохо переносят жару и стараются держаться подальше от границ Плана огня или Кузнечного района Элементауна.
Антрациды, стихийники пепла, легко узнаваемы по чёрного цвета коже и пепельным волосам, некоторые постоянно оставляют за собой следы чёрного пепла или запах дыма. Они обладают своеобразной защитой от огня: их прикосновение мгновенно гасит слабые огни и приглушает сильные. Некоторые из них, решившие развивать эту способность, находят себе место в пожарной охране Элементауна, но вообще антрациды отличаются неуживчивыми характером, скептицизмом и убеждённостью в том, что жизнь есть тлен.
Магмиды, стихийники магмы, имеют тела, цветом похожие на обсидиановые и покрытые огненными прожилками. Кровь магмидов горяча, как огонь, и любой, нанесший им рану, рискует попасть под обжигающие брызги огненной крови, выплёскивающейся из ран с большой силой, так что лучше подумать дважды, прежде чем ввязываться с ними в бой. А сами магмиды подвержены вспышкам эмоций и не всегда думают дважды, прежде чем бросаться на обидчика, так что в их присутствии многие стараются быть вежливыми и осторожными.
Литиды, стихийники минералов, узнаваемы по коже, словно покрытой мелкой алмазной пылью, блестящей на свету, и глазам, похожим на драгоценные камни. На ощупь их кожа шершава, как наждак, и нужно быть осторожным, прикасаясь к ним: неосторожность грозит обернуться содранной кожей, а пожимать им руки следует только в перчатках. Их пальцы вполне могут заменять напильники, и некоторые литиды могут вытачивать изделия из металла, камня или дерева одними лишь руками, без помощи инструментов.
Алатиды, стихийники соли, имеют светлую кожу и волосы и узнаваемы по кристаллам соли на коже и в волосах (они буквально потеют этими кристаллами) и сопровождающему их запаху моря. К ним также не следует прикасаться незащищённой кожей: их тела впитывают воду, как губка, и алатиды способны «выпивать» воду из тел живых существ. Из-за этой способности алатидов нередко считают опасными и стараются держаться от них подальше.
Скониды, стихийники песка, даже молодые, с первого взгляда кажутся стариками, их тела вечно присыпаны пылью, и из них буквально сыплется песок. Они обладают способностью «плавать» в сыпучей среде (такой как песок), как рыбы в воде, и благодаря этой способностью являются чуть ли не единственными, кто может свободно перемещаться на Плане песка.
Капниды, стихийники дыма, имеют дымчатого цвета кожу и волосы, и многие из них узнаваемы по преследующему их запаху дыма. Их иногда путают с антрацидами, но капниды имеют другие способности: они могут выдыхать клубы удушливого дыма, а сами не

задыхаются в дыму и могут видеть сквозь дым как свой чистый воздух. При этом они чувствуют запах дыма от, например, благовоний и кальянов и находят его очень приятным.
Астриды, стихийники молнии, могут быть узнаны по вечно торчащим дыбом волосам и иногда проскакивающим между ними и окружающими предметами электрическим искрам. Они не получают никакого урона от молний или электричества, но могут по своему желанию «запасать» электрические разряды в своих телах, а затем выпускать их в виде молний из рук. Будучи существами стихии молнии, астриды обладают порывистым, импульсивным характером и не склонны к долгим раздумьям.
Атмиды, стихийники пара, имеют светлую кожу и волосы – такими признаками обладают не только они, но атмиды узнаваемы по постоянно поднимающемуся от их тел пару. Они могут по своему желанию «уплотнять» окружающий их пар, превращая его в облако тумана, скрывающего атмидов от чужих глаз, при этом они сами хорошо видят сквозь пар и туман, а также немного более, чем обычные люди, устойчивы к высоким или низким температурам (но не огню или ледяной магии).
Нихилиды, стихийники вакуума, без труда узнаваемы по безносым лицам – у них нет носов и ноздрей, поскольку они не нуждаются в воздухе для дыхания вообще. Говорят, что нихилиды склонны к философии, в особенности к философии в духе солипсизма, скептицизма, и так далее. Но судить о нихилидах вообще несколько трудно, поскольку они являются самыми малочисленными среди всех стихийников.
Примечание: *весь этот список для обычной игры, разумеется, довольно избыточен (увы, я понял это, лишь поставив в нём последнюю точку), однако гипотетические персонажи игроков смогут встретиться с перечисленными в нём стихийниками, если выберутся из Элементауна в один из пригородов, а особенно – если им выдастся посетить пограничные планы.*

Магия Элементауна

Согласно легендам, Элементаун был основан волшебниками, владевшими «магией жеста и слова» (сейчас мало кто знает, что это значит), прибывшими на стихийные планы из какого-то другого мира, именуемого Изначальным миром. Однако, овладев элементехникой – искусством создания техномагических устройств, работающих на скованных элементалях, – элементаунцы всё меньше и меньше пользовались другими видами магии, отказываясь от них в пользу элементехники. И это привело к Великому Потрясению, произошедшему около трёхсот лет назад, когда магические порталы, соединявшие Элементаун с Изначальным миром, откуда явились его основатели, были уничтожены фанатиками-террористами. А жители Элементауна к тому времени утратили большую часть знаний о «магии жеста и слова», без которых они не могли открыть новые порталы, и оказались отрезанными от Изначального мира. За прошедшие триста лет он превратился в миф, в смутное воспоминание – ныне живущие обитатели Элементауна нередко думают, что их город существовал всегда, а других миров, кроме стихийных планов, не существует. Хотя есть слухи о том, что в Элементауне ещё сохранились волшебники, владеющие древней магией «жеста и слова»...

Три вида магии (или «магии») можно назвать «социально приемлемыми», то есть не пользующимися особым предубеждением:

Элементехника – самый распространённый в Элементауне вид магии: можно сказать, что на каждый квадратный метр городской площади приходится как минимум одно элементехническое устройство, а то и несколько. Это искусство создания техномагических устройств, приводимых в действие скованными элементалями, удерживаемыми с помощью магических рун и геометрических печатей. Для создания устройства, однако, элементаля сперва нужно поймать «в естественной среде обитания» в особую ловушку с магической печатью, а потом поместить его внутрь устройства. Скованному элементалю желательна «пища» в виде его родной стихии (воздушному элементалю, например, нужен свежий воздух, водяному – вода, огненному – огонь или тепло), без неё он начинает чахнуть и постепенно терять силы, но многие жители Элементауна предпочитают использовать элементалей «на износ», не давая им пищи, пока они не угаснут совсем.

Тренеры элементалей – это люди, которые с помощью ритуала, подобного используемого колдунами, связывают себя с элементалем, точнее, привязывают его к себе. На момент проведения ритуала связи элементаль должен быть слаб, но постепенно он будет расти, набирая силу, но оставаясь под управлением тренера. Хозяин элементаля может «отзывать» его, вселяя в магическую сферу с печатью, и по своему желанию призывать снова («Громовой заяц, я выбираю тебя!»). Вызванный тренером элементаль подчиняется приказам тренера (хотя бывают случаи, когда элементали выходят из повиновения) и может использовать свои сверхъественные способности. О тренерах элементалей, однако, иногда говорят, будто они (немыслимо!) склонны относиться к своим элементалям с искренней заботой и дружбой...

Чародеи встречаются только среди полукровок – это те из них, кто обладает даром использовать магию своей родной стихии. Чародеи могут использовать магию только своей стихии (и, возможно, стихий пограничных планов), но являются единственными «настоящими» магами, чья магия «социально приемлема». Впрочем, на чародеев иногда смотрят с предубеждением (в первую очередь аристократы) – но не столько потому, что они маги, сколько потому, что они полукровки.

Четвёртый вид магии является «социально неприемлемым» - владение им лучше скрывать от посторонних глаз, иначе это может кончиться для мага довольно быстро и болезненно.
Колдовство есть искусство с помощью магических ритуалов призывать элементалей из их родных планов и заключать с ними договоры. Договор может быть как коротким и простым, так и сложным и пространным, и может быть заключён как на время (обозначенное в договоре), так и «бессрочно». Большинство колдунов является жрецами Стихийных Лордов, которые с самого начала не собираются нарушать условий договора, служа своим повелителям по доброй воле, но некоторые люди пытаются, заключая договоры с элементалями, искать лазейки в условиях договора и использовать силы элементалей против них самих. Тем не менее, даже на тех, кто заключает договоры с элементалями «из лучших побуждений» обычно смотрят в лучшем случае как на опасных глупцов, и они вынуждены скрывать то, что они владеют искусством колдовства.

Когда речь идёт о стихийной магии с большим количеством стихий, могут возникнуть сложности в том, какая стихия даёт какие способности. Ниже перечислены силы, которыми могут обладать элементали, чародеи или элементехнические устройства той или иной стихии. Разумеется, это далеко не все возможные эфекты – используйте фантазию!
Огонь: боевые заклинания; внушение ярости, ненависти, любви или других сильных эмоций; защита от холода или огня; освещающие заклинания.
Вода: заклинания пожаротушения или очистки; плавания, хождения по воде или подводного дыхания; создающие питьевую воду» лечебные заклинания; чары ловкости («текучести»).
Воздух: управление погодой и вызов порывов ветра; полёт или смягчение падения; заклинания, создающие воздух для дыхания; невидимость или бесплотность.
Земля: заклинания, дающие прочность или устойчивость; сейсмические волны или землетрясения; разрушение камня; создание предметов из камня; окаменение.
Жизнь: создание растений и управление их ростом; создание деревянных предметов или зарослей; исцеляющая магия; управление животными или превращение в животных; мгновенное выращивание съедобных растений.
Смерть: причинение вреда живым существам; «выпивание» жизни; создание нежити, управление нежитью или изгнание нежити; общение с умершими.
Свет: освещающие заклинания; ослепление; обжигающие лучи; гипнотические огни, «подсвечивание» целей.
Грязь: создание скользкой грязи, липкой слизи или кислоты; заражение болезнями или ядами; призыв существ-слизей.
Лёд: атакующие заклинания, в том числе замораживающие противников вместо убийства; замораживание воды; защита от жара или холода; сохранение пищи с помощью заморозки.
Пепел: гашение огня; превращение горючих предметов в пепел или восстановление их из пепла; «взгляд в прошлое» сожжённого предмета (или тела) по пеплу.
Магма: вызов землетрясений, «микрогейзеров» или «микроизвержений» вулканов; раскаление или расплавление металла или камня (превращение камня в магму) ; управление потоками магмы.
Минерал: мгновенное выращивание стен из кристалла; магические стрелы из кристалла; создание или изменение металлических предметов; вызов ржавчины.
Соль: вытягивание воды из живых существ; превращение воды в соль; распыление раздражающей соли; сохранение пищи с помощью соления.

Песок: управление песком; вызов песчаных бурь или распыление песка в воздухе; превращение твёрдой почвы в песок; превращение предметов в пыль или восстановление их из праха, «взгляд в прошлое» предмета по оставшемуся от него праху.
Дым: создание едкого или ограничивающего видимость дыма; создание ядовитых испарений: усыпляющих, отравляющих, галлюциногенных и так далее; левитация; превращение в дым.
Молния: атакующие или освещающие заклинания; управление магнитными явлениями; оглушающие раскаты грома; чары ускорения; реанимационные заклинания.
Пар: призыв тумана или управление туманом; атакующие заклинания: создание обжигающе горячего или леденяще холодного пара; левитация; превращение в туман.
Вакуум: удушение; создание зон магической темноты или тишины; создание локальных зон вакуума, втягивающих в себя окружающий воздух.

Планы и пригороды

Со всех сторон Элементаун окружён стихийными планами, а на них расположены пригороды Элементауна, соединённые с ним железнодорожными ветками. Шесть веток, включая одну «вертикальную», ведущую в небо, и одну подземную, соединяют Элементаун с другими планами, и седьмая, кольцевая, идёт вокруг города, проходя через планы огня, жизни, воды и смерти, а также пограничные планы света, грязи, льда и пепла. Поезда, идущие по железным дорогам, полностью защищены от возможного вредного воздействия планов – они могут быть даже герметично закрыты и снабжены воздушными шлюзами (особенно поезда, идущие по кольцевой ветке). Впрочем, у каждого из баронских домов есть свои технологии и секреты строительства поездов. Разумеется, железные дороги не вечны и нуждаются в регулярном осмотре и ремонте, чем занимаются специальные люди на службе у железнодорожных баронов...

План огня представляет собой море вечно горящего огня, не нуждающегося ни в каком топливе, в котором разбросаны острова из вулканических пород – другие материалы, даже камни и металлы, в огненном море трескаются и плавятся. Дым, поднимающийся над огненным морем, затрудняет и видимость, и дыхание. Железная дорога, соединяющая Элементаун с Планом огня, стоит на опорах из базальта, а пригород Элементауна на Плане огня – **Базальтаун** – расположен на крупном базальтовом острове и представляет собой герметичный металлический купол, защищённый от удушливой атмосферы Плана огня. Практически единственный ресурс, поставляемый Базальтауном метрополии – это пойманные на Плане огня элементали, используемые для создания элементехнических устройств, и каждый день охотничьи группы отправляются из Базальтауна на огнеплавающих кораблях, бороздящих море пламени. Гильдия оружейников держит в Базальтауне своё отделение, занимающееся экспериментами с новыми видами оружия.

План воды выглядит как невообразимо широкое и глубокое море, в котором, помимо стихийных существ, водятся рыбы и прочие морские животные и плавают водоросли. На Плане воды практически нет твёрдой земли, но можно встретить плавучие острова или коралловые рифы, несомые океанскими течениями. Нередко над Планом воды лежит густой туман, затрудняющий видимость (это связано с близостью пограничного Плана пара), но свет Великого маяка Темпестауна пробивается сквозь пелену тумана, указывая путь кораблям. Железная дорога, соединяющая Элементауна с Планом воды, стоит на понтонах, выдерживающих большинство бурь великого моря, а **Темпестаун**– пригород Элементауна на Плане воды – представляет собой плавучий город, большая часть которого (в соответствии с законами физики) находится ниже уровня моря. Темпестаун, кроме пойманных водяных элементалей, снабжает метрополию рыбой и прочими дарами моря, и в нём проживает немало членов гильдии рыболовов. Говорят, будто многие жители Темпестауна считают «наземных» ителей Элементауна существами другого сорта и с радостью бы разорвали связи с метрополией (впрочем, это говорят не только про жителей Темпестауна)...

План воздуха представляет собой бескрайнее небо «над» другими планами, в котором иногда попадаются «летающие острова» – парящие в воздухе куски камня, и кроме элементалей воздуха в нём встречаются разнообразные летающие животные: птицы, насекомые и мифологические существа – и даже парящие растения. На Плане воздуха нет солнца и луны

(как и вообще нигде на стихийных планах), но пространство плана залито ровным мягким светом, позволяющим людям свободно видеть на Плане воздуха (с учётом отсутствия каких бы то ни было препятствий – весьма и весьма далеко). **Флоатаун** – пригород Элементауна на Плане воздуха – основан на крупном летающем острове, соединённом с городом внизу веткой «вертикальных поездов», и считается своими жителями крупнейшим из пригородов Элементауна вообще. Поскольку на планах, пограничных с Планом воздуха, нет крупных поселений, Флоатаун поставляет «вниз» пойманных элементалей не только воздуха, но и пограничных планов. Гильдия охотников держит своё отделение в Флоатауне, и также несколько гильдий сделали его своей базой.
Гильдия изобретателей ловит грозовых элементалей на Плане молний и делает на их основе разнообразные элементехнические устройства – столь же впечатляющие, сколь и безумные и непонятные для простых обывателей. Ходят слухи о том, что гильдия изобретателей, производящая в том числе и оружие, использующее стихию молнии, жёстко конкурирует с гильдией оружейников – вплоть до диверсий и убийств...
Гильдия кальянщиков предоставляет довольно экзотические услуги – она ловит дымных элементалей на их родном плане и делает элементехнические кальяны, пользующиеся большой популярностью среди жителей Флоатауна – и метрополии тоже. Мастера гильдии делают кальяны, имеющие самое разное действие, в том числе наркотическое – и на самом деле гильдия кальянщиков втайне держит в своих руках наркобизнес Флоатауна...
Есть также слухи о том, что в Флоатауне держит свою главную базу официально не существующая **гильдия убийц**, которая использует магию стихии вакуума для *буквально* бесшумного убийства своих жертв...
О Флоатауне ходят слухи, будто его жители думают послать подальше этих «нижних» и зажить своей собственной жизнью – для сообщения с другими городами у них есть воздушные корабли. Возможно, именно с этим связаны несколько недавних диверсий на железнодорожной ветке, связывающей Флоатаун с Элементауном...

План земли находится «под» другими планами и представляет собой толщу земли, изрытую пещерами – как искусственными, так и естественными. Со временем подземные туннели имеют свойство «зарастать» (но вместо них появляются другие), поэтому за состоянием искусственных туннелей нужно тщательно следить. Здесь можно встретить животных: червей, насекомых и более крупных существ вроде летучих мышей – и растения: в основном плесень и грибы, некоторые из которых люди подземелий нашли съедобными. **Крастаун** – пригород Элементауна на Плане земли – находится глубоко под землёй, куда не проникают лучи солнца, и даже воздух для дыхания вырабатывают элементехнические устройства со скованными воздушными элементалями. Несмотря на свои, казалось бы, непригодные для жизни условия, Крастаун оспаривает у Флоатауна звание крупнейшего из пригородов Элементауна. Ветки подземной железной дороги соединяют Крастаун как с метрополией, так и с многочисленными шахтёрскими поселениями на Плане земли и пограничных с ним планах, но также жители Плана земли строят «подземоходы» – машины, способные прокапывать перед собой путь в толще земли. Разумеется, Крастаун поставляет метрополии в первую очередь камень и всевозможные металлы, добываемые на Плане земли, однако добыча полезных ископаемых здесь бывает опасна: земляные элементали, населяющие план, могут быть не рады чужакам. Наибольшую власть в пригороде имеет гильдия рудокопов, но ещё несколько гильдий базируются в Крастауне.

Гильдия соледобытчиков добывает, как можно догадаться, каменную соль на пограничном Плане соли. Добываемая ею соль используется в кулинарии и для консервации продуктов, но также гильдия соледобытчиков научилась получать из соли другие вещества – по слухам, она делает из соли кислоты и яды и использует их для каких-то весьма зловещих целей...
Гильдия стекольщиков производит всевозможные изделия из стекла, сырьё для которого добывают на Плане песка, и хрусталя, добываемого на Плане минералов. Несмотря на то, что основные «потребители продукции» гильдии находятся на поверхности, члены гильдии почему-то не слишком любят выбираться из своих подземелий, и почему так происходит – и есть самая большая тайна гильдии...
Некоторые члены **гильдии литейщиков** пытаются строить в Крастауне плавильни на скованных элементалях магмы, однако между ними и их коллегами идёт жёсткая внутригильдийная конкуренция. Главы гильдии литейщиков в Кузнечном районе считают, что если перенести все плавильни в Крастаун, как хотят некоторые члены гильдии, это оставит без работы гильдейских мастеров на поверхности. Внутригильдийная борьба, как это обычно бывает, часто доходит до диверсий и убийства...
Обитатели Плана земли и жители Элементауна издавна привыкли считать друг друга существами разного сорта: «морлоками» и «элоями» – и взаимная неприязнь между ними, вероятно, сильнее, чем между жителями метрополии и каких бы то ни было других пригородов...

План жизни с первого взгляда может показаться бескрайним лесом, но на самом деле он представляет собой огромное дерево исполинских размеров (или несколько деревьев, сросшихся вместе?). Вместо гор и холмов на Плане жизни – ветви этого дерева, вместо земли – его кора, и на этой коре прижились другие растения, вплоть до деревьев «обычного» размера. На большей части Плана жизни царят вечные сумерки, освещаемые лишь сиянием пограничного Плана света и вспышками с Плана молний, нависающего над Планом жизни – оттуда же, из нерасходящихся грозовых туч, на исполинское дерево регулярно идут дожди, иногда не слабее тропических ливней. План жизни, как и следует ожидать, полон всевозможных животных, обитающих среди ветвей гигантского дерева, включая гигантские или волшебные разновидности (вроде грифонов и единорогов). Железнодорожные пути, идущие по Плану жизни, проходят по этим гигантским ветвям и по мостам, соединяющим расположенные рядом ветви, и на плане жизни расположен один из пригородов Элементауна – **Вердантаун**. Он единственный из всех городов на стихийных планах построен почти исключительно из дерева, и он является самым «сельскохозяйственным» из пригородов Элементауна. Его крестьяне и охотники поставляют в метрополию пищу, а его лесорубы снабжают её древесиной, также из Вердантауна в Элементаун ввозят сырьё для ткацкого и бумажного производства. Обитатели Вердантауна пользуются репутацией людей замкнутых, недоверчивых к жителям метрополии, и есть слухи, будто они давным-давно в нарушение строжайшего запрета заключили договор со Стихийными Лордами своего плана, чтобы обитатели бескрайнего леса не причиняли им вреда...

План смерти представляет собой нагромождение костей, похожее на гигантское кладбище без конца и без края, где груды костей могут формировать холмы, впадины и другие элементы рельфа. Откуда берутся эти кости – непонятно: кажется, будто сам план каким-то образом порождает их, и некоторые кости можно отнести к известным видам существ, а другие

принадлежат каким-то неизвестным науке животным. План смерти окутывает вечный полумрак, и воздух на нём в лучшем случае разрежен, а в худшем – путешественник рискует попасть в безвоздушные области из-за близости Плана вакуума. Даже если путешественник озаботится средствами защиты от безвоздушной среды, сам план действует на людей угнетающе, истощая их физические и душевные силы, а те, кому не посчастливилось умереть на Плане смерти, очень быстро восстают в виде нежити. Вдобавок ко всему элементали смерти, по-видимому, враждебны всему живому и поэтому более агрессивны, чем другие виды элементалей. Когда-то на Плане смерти находился один из пригородов Элементауна – **Мортаун** – но он уже много десятилетий стоит заброшенным, и в нём можно встретить разве что призраки его прежних обитателей. Железнодорожными ветками, проходящими по Плану смерти, стараются пользоваться редко: обычно по ним ездят либо ловцы элементалей смерти, либо те, для кого путь через План смерти является кратчайшим (например, им нужно попасть с Плана льда на План пепла).

Кроме шести основных планов существуют двенадцать пограничных планов – областей, где соприкосновение двух планов рождает новые стихии. Четыре из них: планы света, грязи, льда и пепла – находятся «в одной плоскости» с Элементауном и объединены кольцевой железнодорожной линией с планами огня, воды, жизни и смерти. Четыре, граничащие с Планом земли: планы магмы, минералов, соли и песка – находятся «под землёй» и сообщаются с Крастауном. Четыре, граничащие с Планом воздуха: планы дыма, молний, пара и вакуума – находятся «над» остальными планами, и на них практически нет постоянных поселений – там очень мало твёрдой почвы, на которой можно было бы строить жилища.

План света находится на границе планов огня и жизни и похож на План огня с той разницей, что он представляет собой не море огня, а море *жидкого* света (как бы странно это ни звучало). Сияние плана ослепительно ярко, и многие, видевшие его, утверждают, что это одно из самых прекрасных зрелищ на стихийных планах – но если смотреть на него слишком долго, то гарантированно ослепнешь, а нырять в жидкий свет тоже не стоит – он сожжёт ныряльщика не хуже огня. На Плане света расположен один из меньших по размерам пригородов Элементауна – **Радиантаун**, защищённый от слепящего света стенами из чёрного камня. В нём также базируется **гильдия фонарщиков**, занимающаяся изготовлением осветительных приборов для Элементауна (из пойманных элементалей света, конечно), – немного странно, что она переселилась так далеко от метрополии, но говорят, что фонарщики просто устали от Элементауна и бесконечных гильдейских интриг. Хотя есть слухи, что в Радиантауне продают рабов – стихийников света в качестве «живых светильников»...
План грязи лежит на границе планов воды и жизни и представляет собой огромное болото, затянутое тиной, которая кое-где образует небольшие плавучие острова. Это болото полно жизни, но большей частью неприятной для большинства людей, вроде червей, пиявок, болотных насекомых и гадов, некоторые из которых вырастают до огромных размеров. Не слишком удивительно, что что Элементаун использует План грязи в качестве свалки – ежедневно гружёные мусором и нечистотами вагоны выезжают в сторону плана. Здесь находится один из пригородов Элементауна, **Дёртаун**, где, по слухам, кроме мусорщиков живут и учёные, изучающие «богатый живой мир» Плана грязи, и даже иногда делающиеся действительно ценные открытия. Однако План грязи полон также и возбудителей всевозможных болезней, и жители других городов стараются не контактировать с обитателями

Дёртауна (только в защитных костюмах), а все, вступившие с ними в контакт, должны пройти карантин и медицинский осмотр. Есть слухи, будто все жители Дёртауна на самом деле заражены болезнями, сама мысль о которых способна внушить ужас...
План льда находится на границе планов воды и смерти, и это самое холодное место на стихийных планах: огромная ледяная пустыня, полная громоздящихся друг на друга ледяных глыб. Большей частью он безжизненен, но некоторые животные, вроде белых медведей, пингвинов и других, более необычных существ, обитают здесь, также из-за близости к Плану смерти здесь есть риск столкнуться с нежитью – восставшими из мёртвых телами людей, замёрзших насмерть. Здесь находится **Фростаун** – один из самых маленьких пригородов Элементауна. Его обитатели живут охотой на местных животных и поставляют в метрополию пойманных ледяных элементалей, которых используют в различных желях: заморозка еды, медицина (хотя это считается довольно нерациональным использованием ледяных элементалей), изготовление элементехнических кондиционеров и даже нелетального оружия. Как жители Фростауна выживают на своём негостеприимном плане – для многих загадка, и на этот счёт есть самые разные предположения...
План пепла лежит на границе планов огня и смерти и выглядит как бескрайняя пустыня сухого чёрного пепла. Здесь почти нет живых существ – только пепельные элементали и редкая нежить, появляющаяся здесь благодаря близости Плана смерти. Единственное, да и то совсем маленькое поселение здесь – **Дастаун**, поставляющий в метрополию единственный товар, который он может предложить – пойманных пепельных элементалей. Этих элементалей используют для создания элементехнических средств пожаротушения, а также своеобразного оружия, причиняющего урон только огненным существам (и весьма ценимого на соседнем Плане огня, где спонтанные нападения элементалей огня случаются довольно часто). О жителях Дастауна говорят, что их нрав вполне под стать тому унылому и безжизненному плану, где они обитают, и что большинство из них не испытывает особого желания выбираться оттуда куда-либо ещё...

План магмы, один из четырёх «подземных» пограничных планов, находится на границе Плана земли и Плана огня. Его вечно сотрясают поземные толчки, и он наполовину состоит из вулканических пород, наполовину – из раскалённой магмы, прорывшей бесчисленные реки, ручьи и озёра внутри плана. Рудокопы Элементауна (или точнее, Крастауна) добывают здесь некоторые вулканические породы и ловят элементалей магмы, которых используют в Крастауне для обогрева жилищ и литья металлов.
План минералов располагается на границе планов земли и жизни и состоит из металлических самородков и друз кристаллов или драгоценных камней, причём те и другие могут достигать огромных размеров. Несмотря на то, что План минералов полон полезных ископаемых, добыть их оттуда – не такая уж простая задача: рубить кирками огромные кристаллы или самородный металл значительно сложнее, чем просто горную породу (а достать при этом кристаллы или самородки в целости – ещё сложнее), а добывать ископаемые плана с помощью элементехники значительно дороже. С другой стороны, «бриллианты величиной с кулак» на знатных людях или украшающие резиденции баронов драгоценные камни огромных размеров, добытые на Плане минералов (с большим трудом, разумеется), – не такая уж редкость.

План соли лежит на границе планов земли и воды и представляет собой огромную толщу каменной соли, в которой иногда попадаются пещеры с озёрами солёной воды – или кислоты. Здесь гильдия соледобытчиков добывает соль, необходимую жителям Элементауна.
План песка находится на границе Плана земли и Плана смерти – это сплошная масса сыпучего песка, в которой практически невозможно делать туннели, которые не осыпались бы сразу же. Передвигаться в ней могут лишь специальные машины-подземоходы и скониды – стихийники песка, обладающие способностью «плавать» в своей родной стихии. Здесь нет ничего, что интересовало бы жителей Элементауна, кроме песка – его добывают для строительства, изготовления стекла и других нужд.
Говорят, что если копать сквозь План земли достаточно долго, можно выкопаться из-под земли в «перевёрнутом мире», где гравитация направлена в противоположную сторону, чем на известных планах, а над головой – незнакомое небо зелёного цвета. О «перевёрнутом мире» или «Другой стороне» ходит множество нелепых и пугающих слухов, в которых трудно отделить правду от выдумки, и непросто найти человека, который действительно видел бы Другую сторону своими глазами...

План дыма является одним из четырёх «небесных» пограничных планов и находится на границе между Планом воздуха и Планом огня – он заполнен клубами горячего и удушливого дыма. Вторым из четырёх является **План молний**, лежащий на границе между планами воздуха и жизни – он полон грозовых облаков, между которыми, не переставая, скачут молнии, разумеется, опасные для любого путешественника, решившего половить грозовых элементалей. Третьим является **План пара**, который находится на границе планов воздуха и воды и заполнен облаками пара и тумана, большей частью холодного. Говорят, будто на Плане пара иногда встречается «твёрдый» туман, каким-то образом способный выдерживать вес человека, и облака которого могут выступать в качестве летающих островов. И последним является **План вакуума**, что лежит на границе между планами воздуха и смерти и представляет собой гигантский пузырь вакуума: на подступах к нему воздух становится всё более и более разреженным, пока он не сменяется абсолютной леденящей пустотой. На Плане вакуума (по крайней мере, так считается) не *ничего* – кроме, разумеется, элементалей пустоты, враждебно смотрящих на любых материальных существ.
Эти четыре пограничных плана определяют вид неба над Элементауном. «В стороне огня», как говорят элементаунцы, в небе висят клубы дыма, освещаемые снизу заревом огненного моря. «В стороне жизни» небо заполнено грозовыми тучами, между которыми едва ли не ежесекундно мерцают вспышки далёких молний. «В стороне воды» висят облака, как в небе нашего мира, но более тёмные из-за отсутствия солнца. А «в стороне смерти» в небе нет ничего – лишь зловещая чёрная пустота. И, наконец, в зените, там, куда уходит «вертикальная» железная дорога, и где можно разглядеть парящий высоко над городом Флоатаун, можно различить мягкое голубое сияние Плана воздуха – единственный участок по-настоящему голубого неба.

Что же касается самих элементалей, населяющих стихийные планы, то они могут иметь как привычный «элементальный» облик – существ из камня, огня, воды и так далее – так и быть похожими на живых существ: например, огненные элементали могут примать обличье ящериц или драконов, водяные – морских животных, воздушные – птиц или иных летающих созданий. Вообще граница между собственно элементалями и животными, населяющими один из

стихийных планов, может быть довольно неопределённой: например, фениксы – это уже не птицы, а элементали. Размер элементалей тоже может быть различным: самые мелкие бывают размером с букашку (эти, конечно, не представляют почти никакой ценности для ловцов элементалей), самые крупные (и, к счастью, редкие) могут быть ростом с дом, а то и больше. Есть слухи о том, будто у стихийных планов есть разумные обитатели – и будто даже жители пригородов Элементауна втайне ведут с этими обитателями торговлю. Кто эти существа – неизвестно: возможно, это какие-то виды элементалей (в этом случае их полагается ловить и «перековывать» на элементехнические устройства); возможно, это стихийники-полукровки, бежавшие от властей города и окончательно утратившие человеческий облик; возможно, это разумные аборигены стихийных планов; возможно, это создания Лордов; возможно, на самом деле их не существует, и все разговоры о них – лишь выдумки. Как бы то ни было, власти Элементауна и Орден Теокластов велят своим гражданам считать, что их город является единственным государством на стихийных планах, и за его пределами никакой цивилизации нет и быть не может...

Что же касается Стихийных Лордов, которые являются то ли самыми могущественными из элементалей, то ли «богами» стихийных планов, то Орден Теокластов прилагает все усилия к тому, чтобы как можно меньше сведений о Лордах – их природе, их способностях и намерениях, их именах и даже их количестве – доходило до простых обывателей. Согласно проповедят Теокластов, архиментали являются хтоническими сущностями, воплощениями первородного хаоса, по своей природе враждебными людям, враждебными цивилизации, враждебными любому порядку. Но так ли это на самом деле – знают немногие, а те, кто знает, предпочитает держать свои знания в тайне. Однако есть страшный слух, будто на самом деле всё, что говорят Теокласты об архименталях в своих проповедях, – истинная правда...

Напоследок стоит отметить, что истинные размеры стихийных планов до сих пор точно не определены – возможно, что планы в действительности бесконечны, и что обитателями Элементауна за многие годы исследована лишь малая часть окружающего их мира...

Приложение: тайны персонажей

Учитывая то, что в Элементауне «у каждого есть свои грязные тайны», может быть вполне логичным, если такие тайны будут и у самих протагонистов. Персонажи могут скрывать свои секреты друг от друга – или же доверять друг другу настолько, чтобы открывать самые страшные свои тайны. Ниже перечислено несколько возможных секретов.

- Я родился в одном из баронских домов, но я родился с признаками стихийной крови, и мой дом никогда не признает моего родства с ним.
- Когда-то я мог бы быть казнён за совершённое мною преступление, но я спасся благодаря протекции. И мои спасители помнят, что я перед ними в долгу...
- Я не тот, за кого себя выдаю: моё имя – вымышленное, и всё, что я рассказываю о своей биографии – ложь.
- Когда-то я был членом одной из гильдий, но порвал с ней, узнав её тайну. Я надеюсь, что гильдия не решит, что стоит заставить меня замолчать навсегда...
- Теокласты не одобряют этого, но я не питаю зла к стихийным существам – я думаю, что мы могли бы существовать с ними в мире.
- На самом деле один из моих родителей был элементалем. Да, такое возможно.
- Когда я был молод и самонадеян, я заключил договор с одним из Стихийных Лордов. Но мой «демон» поймал меня на одном из условий договора, и теперь он держит меня в своих руках.
- На самом деле я не человек: моя личность – личность элементаля, запертого в человеческом теле с помощью колдовского ритуала.
- Я верю в то, что Стихийные Лорды не представляют собой абсолютное зло, как утверждают Теокласты. Да, я втайне поклоняюсь им.
- Я был на Другой стороне, под зелёным небом – и то, что я видел, до сих пор снится мне по ночам.
- Я знаю частицу правды о стихийных планах, которую Орден Теокластов старается скрыть.
- Этот город прогнил до основания – я намерен свергнуть правителей Элементауна, чтобы они уступили место другим, более достойным людям.

Leviathan

Вантала представляет вашему вниманию свой ванталосеттинг, источником вдохновения для которого послушила старая компьютерная игра Tone Rebellion. Если вы не играли в эту игру – ничего страшного, всё равно от неё остались одни рожки да ножки. Если играли – будьте готовы к тому, что Вантала «творчески переработал» мир игры, начав с того, что заменил обитателей мира, в оригинале бывших причудливыми летающими существами, на гуманоидов с разным цветом кожи (летающие тентаклевые медузоиды были признаны всё-таки излишне экзотичными).

Что вы найдёте в мире «Левиафана»?
Во-первых, это высокомагическое фэнтези. В нём примерно каждый полуторный обитатель владеет теми или иными сверхъестественными силами, а цивилизации этого мира основаны больше не на технологии, а на магии. Впрочем, некоторые народы этого мира по уровню технического развития близки к стимпанку – но большинство всё же полагается на мистические силы, а не на механизмы.
Во-вторых, это экзотическое фэнтези. В нём вы не найдёте привычных эльфов или орков, и в нём нет рыцарей в сияющих латах, владеющих божественной силой, и магов с волшебными посохами – в нём вас ждёт нечто отличное от того, что вы привыкли видеть в фэнтези-сеттингах.
В-третьих, это игра о борьбе добра и зла. Во время своих похождей протагонистам не раз придётся столкнуться с творениями и служителями Левиафана – сущности, выполняющей в этом мире роль повелителя зла, сеющей ненависть, гордыню, ложь и порок. Героям стоит быть готовыми выступить против Левиафана и его слуг, а для этого им самим придётся отринуть зло.

Введение

Давным-давно пятнадцать островов были одним островом, а четыре народа были единым народом Летящих. Тогда был золотой век, и народ Летящих не знал ни горести, ни зла: не знал он ненависти и войн, не знал алчности и нищеты, не знал голода и болезней и даже самой смерти. Но втайне от Летящих в сердце их острова зрело великое зло, имя которому Левиафан. Он рос и рос, пока его чёрные щупальца не выползли на поверхность острова, хватая Летящих и сея смерть и разрушение. Столь огромным вырос Левиафан, что он расколол некогда единый остров на пятнадцать осколков, удерживаемых вместе лишь нитями силы, текущей через острова. Те из Летящих, кому удалось спастись, срятались в дальних уголках островов, положив начало четырём племенам: воинственным таркам, пытливым зигонам, мудрым цефеям и жизнелюбивым дилам.

Неизвестный автор

Легенды о Летящих с архетипической точки зрения представляют собой классический сюжет о «золотом веке». У всех четырёх народов есть легенды о том, что когда-то они жили хорошо и правильно, но затем был совершён некий грех, из-за чего золотой век закончился. К примеру, для дилов таким золотым веком было время до встречи с другими народами, когда они будто бы жили в гармонии с природой, но встреча с воинственными тарками заставила «дающих жизнь» обагрить свои руки кровью. С этой точки зрения то, что сказания о Летящих присутствуют в мифологии всех четырёх народов, говорит не столько о том, что древний народ Летящих действительно существовал, сколько о сходстве коллективного бессознательного у всех четырёх народов.

Кадмус, цефей-культуролог

Является фактом, что до нынешних четырёх народов острова были населены другой, более развитой цивилизацией. Её артефакты в изобилии встречаются на Паломоне и Норастене, а отдельные следы древней цивилизации можно найти практически на каждом из островов. По всей видимости, этот древний народ или эти древние народы владели силами, отличными от сил четырёх Царств или же, согласно одной из гипотез, объединявшими силы всех четырёх Царств, что до сих пор считается невозможным. Разумеется, это не означает, что этот древний народ действительно был народом Летящих из легенд...

Кромист, зигон-археолог

12. И Пророк, которому открылись знания Летящих, повёл войско четырёх народов на чёрный остров Фриид, в самое логово Левиафана.

13. И была великая битва, и много храбрых воинов пало на чёрной земле острова.

14. Но Пророк силой своей сокрушил четырнадцать печатей, воздвигнутых Левиафаном, и поразил чудовище в его чёрное сердце.

15. Но когда закончился бой, и Пророк оглянулся, он увидел, что зло не ушло из сердец людей.

16. И омрачилось чело Пророка, и рёк он: «Мы победили Левиафана в бою, но не исторгли его из своих сердец».

17. «Настанет день, и семена зла дадут всходы, и зло, творимое людьми, станет страшнее зла, которое творил Левиафан».

18. «Но настанет час, и за мной придёт другой спаситель, который повергнет служителей Левиафана».

Книга Пророка, глава 21

- Левиафан? Да кто в него в наше время верит? Всё это бабушкины сказки: и про Левиафана, и про то, что острова когда-то были одним целым, и про народ Летящих, и про Пророка и великую битву с Левиафаном. На самом деле мы всегда жили так, как живём сейчас, и единственными, с кем мы воевали, были другие народы.

Стамин, тарк-солдат

- Я не верю ни в какого Левиафана, заставляющего людей творить зло. Я знаю: зло творит не непонятное существо с чёрными щупальцами – зло творят люди. Один из моих соседей состоит в каком-то культе, приносящем жертвы Левиафану, - и я могу сказать, что эти культисты просто самые обычные сумасшедшие. Хотя я предпочла бы, конечно, чтобы общество было защищено от этих сумасшедших...

Хира, дила-фермер

Сенсационное открытие совершено группой учёных-биологов с острова Паломон. Изучая несколько различных видов животных, не родственных друг другу, но в мифологии связываемых с Левиафаном, учёные обнаружили общие особенности клеточного строения этих видов, не присущие никаким другим видам животных. Если гипотеза учёных подтвердится, это станет научным доказательством существования Левиафана.

Газета «Фриидские новости»

Пятьсот лет назад Пророк сказал: «Мы победили Левиафана в бою, но не исторгли его из своих сердец». Сейчас, оглядываясь вокруг, разве не видим мы, как глубоко Левиафан укоренился в сердцах людей? Ненависть между народами, разврат вверху и нищета внизу, ложь газетчиков и повсеместный блуд – всё это следы Левиафана. Покайтесь, говорю я вам, ибо грядут последние времена, когда острова захлебнутся в собственном грехе!

Фритон, бланк-проповедник

Не запутались? Хорошо, я расскажу более доступным языком.

Большинство обитателей островов считает рассказы о расе Летящих и о Левиафане лишь легендами, однако в действительности это истинная правда, просто очень хорошо забытая людьми за давностью лет. Когда-то пятнадцать островов действительно были единым островом, населённым высокоразвитой цивилизацией Летящих. Однако внутри острова зародилась сущность, именуемая Левиафаном, которая, вырвавшись на поверхность, уничтожила цивилизацию Летящих и расколола единый остров на пятнадцать осколков. Выжившие Летящие дали начало четырём народам: таркам, зигонам, цефеям и дилам. Единый народ Летящих стал лишь смутным воспоминанием, сохранившимся в легендах.

В начале своей истории четырём народам пришлось отвоёвывать у многочисленных созданий Левиафана остров за островом, шаг за шагом. Разумеется, были конфликты и между самими народами, но Левиафан оставался общим врагом для всех. Когда твари Левиафана отступили к

центральному острову Фриид, бывшему главным логовом Левиафана, явился пророк, призывавший объединить силы всех четырёх народов, чтобы окончательно сокрушить зло. Армии четырёх народов вступили на остров Фриид, и благодаря силам пророка – о том, что это были за силы, ведутся ожесточённые споры – порождения Левиафана были побеждены. Однако пророк сказал, что это была не окончательная победа, и новое зло придётся изнутри людских сердец. И тогда островам понадобится новый спаситель.

С тех пор прошло пять столетий. Порождения Левиафана уже давно не беспокоят жителей островов по-настоящему, и многие всерьёз сомневаются в том, что Левиафан когда-то существовал. Учение пророка было частью забыто, частью искажено, а история его странствий и его похода на Фриид многими считается лишь выдумкой. За прошедшие столетия народы островов достигли немалого прогресса в научном знании и в мистических искусствах. Остров Фриид, бывший когда-то логовом Левиафана, превратился в густонаселённую столицу народа бланков – полукровок, потомков смешанных браков представителей разных народов. Однако пророчество сбывается: семена зла в сердцах людей дали всходы, и теперь острова хоть и не превратились во мрачную антиутопию, они далеки и от счастливой жизни. Протагонистам предстоит встретиться с ненавистью, гордыней, ложью и другими ликами зла.

Народы

После раскола единого острова народ Летящих разделился на четыре народа: тарков, зигонов, цефеев и дилов. Пятый народ – бланки – является не отдельным народом, а общим названием для полукровок – потомков представителей разных народов, однако в последние столетия их количество стало столь велико, что стало возможным говорить о пятом народе.

Тарки (единственное число «тарк», «тарка»)

Этот народ узнаваем по красного цвета коже и крепкому сложению – тарки в среднем физически сильнее и выносливее представителей других народов. Тарки владеют силой физического Царства (см. соответствующую главу), и многие представители других народов считают тарков самыми ограниченными в мистических искусствах, однако из всех народов тарки являются одним из самых технически развитых. Они не умели создавать материю силой мысли, как цефеи – они придумали кузнечный горн, они не умели приручать летающих существ, как дилы, или пронзать пространство, как зигоны – они придумали паровые турбины и приводимые ими в движение механизмы, передвигающиеся по земле, воде или воздуху. Учёные тарков глубоко изучили законы физического мира, соперничая в своих познаниях даже с пытливыми зигонами.

Тем не менее, другим народам тарки известны не как народ учёных и изобретателей, а как народ воинов. Когда-то, как гласят легенды, тарки доблестно сражались с порождениями Левиафана, но сейчас это в прошлом, и сейчас тарки враждуют преимущественно с соседними народами. Из-за своей воинственности тарки имеют не самые лучшие отношения со всеми своими соседями. Зигоны считают тарков дикими варварами, а тарки в ответ смотрят на зигонов свысока из-за их развращённости, дилы считают тарков кровожадными убийцами, а тарки в ответ смеются над их миролюбием. Что же касается бланков, то их тарки презирают за их слабость – неспособность большинства бланков использовать силы Царств. С цефеями у тарков нет общих границ, поэтому для тарков цефеи – это загадочный далёкий народец заумных мыслителей и коварных телепатов, способных похищать знания из человеческого мозга.

Родиной тарков является остров Тарзус, также им принадлежит остров Маймус, и они делят с другими народами острова Тонал, Морфид и Болото Дрин. Государство тарков формально управляется королём, но его власть ограничена сенатом, фактически представляющим собой совет высших военных чинов. Общество тарков сильно милитаризировано, полноправным гражданином тарк становится лишь после нескольких лет военной службы. Это распространяется и на женщин, которые в обществе тарков должны доказать, что они способны сражаться наравне с мужчинами, чтобы получить равные с ними права. В истории тарков не были редкостью вооружённые восстания против власти и гражданские войны – другие народы полагают, что это обстоятельство не раз защищало их от военных походов тарков.

Архетипы тарков

Солдат: учитывая репутацию народа тарков, представители других народов, говоря о них, в первую очередь представляют себе солдат.

Мастеровой: тарки гордятся тем, что их цивилизация создана не сверхъестественными силами, а их собственным потом и кровью, и среди тарков немало мастеров-ремесленников – больше всего тарки ценят своих оружейников и изобретателей.
Учёный: как уже говорилось, учёные тарков познали физический мир как мало кто другой, хотя тарки обычно рассматривают науку с позиций практической пользы: насколько она может облегчить жизнь людей и как она может помочь против их врагов.
Мастер боевых искусств: некоторые воины-тарки приземлённому ремеслу солдата предпочитают глубокое изучение сил физического Царства. Конечно, многие из них используют свои сверхъестественные способности для войны, но для некоторых из них боевые искусства являются чем-то большим, чем умение убивать.

Зигоны (единственное число «зигон», «зигонна»)
Этот народ можно узнать по золотистого цвета коже, и многие из зигонов уделяют большое внимание своей внешности, благодаря значительным усилиям становясь похожи на прекрасные золотые статуи. Зигоны владеют силой сверхъестественного Царства, в котором возможно всё, и зигоны могут силой этого Царства нарушать законы физического мира. Разумеется, для этого они должны представлять себе те законы, которые они хотят нарушать, поэтому многие зигоны избирают стезю учёного, желая проверить на прочность законы мироздания и узнать пределы своих сил.

Другие народы, однако, в равной степени видят зигонов как пытливыми и мудрыми учёными, так и развращёнными гедонистами, и оба стереотипа отчасти верны. Во втором случае – представителям народа, способного превращать камни даже не в хлеб и вино, а в нектар и амброзию, не подчиняющиеся законам физического мира, есть поводы «беситься с жиру» и считать, что все их желания должны исполняться. Тарки и зигоны смотрят друг на друга свысока: тарки презирают зигонов за их «слабость», а зигоны тарков – за их «варварство», хотя самые мудрые из зигонов отдают дань уважения таркским учёным. С цефеями у зигонов более ровные отношения, и пытливые зигоны и мудрые цефеи видят друг в друге родственные души, хотя некоторые из зигонов инстинктивно не доверяют цефеям-телепатам, считая, что те ждут возможности похитить их секреты. Бланки смотрят на зигонов с завистью, ибо зигоны с помощью своих сил могут почти всё, а бланки, в большинстве своём лишённые способности использовать силу Царств, не могут ничего. С дилами у зигонов нет общих границ, но народ «дающих жизнь» вызывает у зигонов живой интерес – как и почти всё в мире, о чём они ещё не знают.

Родиной зигонов является остров Впадина кристаллов, им также принадлежит остров Лете, и они делят с другими народами острова Онсама, Норастен и Болото Дрин. Их государство управляется, называющееся Зигонской меритократией (или просто Меритократией) советом наиболее выдающихся мыслителей и учёных. Однако каждый из крупных зигонских городов имеет свой управляющий совет, и многие зигоны считают наилучшей такую власть, которая как можно меньше вмешивается в их частную жизнь. Члены таких советов избираются на всенародном голосовании, на котором из всех учёных и мыслителей избираются самые известные или популярные.

Архетипы зигонов

Алхимик: наиболее известным применением сил зигонов является алхимия – создание субстанций с особыми свойствами, зачастую не подчиняющихся законам физического мира. Зигоны-алхимики могут найти своим умениям множество применений, как мирных, так и не очень.
Учёный: зигоны известны своей тягой к знаниям, и другие народы, говоря о зигонах, обычно в первую очередь представляют себе естествоиспытателей, проверяющих на прочность законы физического мира и стремящихся найти новые применения своим способностям.
Художник: зигоны известны своей тягой не только к знаниям, но и к красоте: создавая свои творения, будь то здания, одежда или что-то другое, редкий зигон не постарается сделать их настолько красивыми, насколько ему позволит его воображение. А оно у зигонов богатое.
Гедонист: зигоны пользуются славой не только пытливых учёных, но и развращённых гедонистов. Многие из них, имея доступ к алхимии своего народа, одурманивают себя алхимическими наркотиками или, но даже гедонизм может проявляться по-разному: среди зигонов встречается немало ценителей вкусной пищи, красоты или искусства или путешественников, бродящих по островам в поисках приключений.

Цефеи (единственное число «цефей», «цефейка»)
Их можно узнать по коже синего или голубого цвета и часто худощавому сложению: цефеи больше сосредоточены на духовных материях, а не на своих физических телах. Они владеют силой эфирного Царства – мира человеческих мыслей и эмоций – и обладают способностями к тому, что в других мирах называлось бы телепатией. Их сродство с эфирным Царством даёт им глубокие познания в том, как работает человеческая психика – если тарки в совершенстве изучили законы физического мира, а дилы – законы живой природы, то цефеи – величайшие знатоки психологии.

Другие народы уважают цефеев за их мудрость и знания, но иногда боятся их телепатических способностей, подозревая каждого цефея в том, что он читает чужие мысли. Однако в действительности цефеи не стремятся использовать телепатию для личной выгоды: их больше интересуют мистические искания, а не материальная выгода. У цефеев достаточно дружеские отношения со своими ближайшими соседями: зигонами и дилами. Зигоны видят в цефеях такие же пытливые натуры, как они сами, хотя иногда подозревают, что дилы-телепаты стремятся «похитить их секреты». Дилы тоже нередко видят в цефеях по-своему родственные души: как дилы тонко чувствуют всё живое, так и цефеи чувствуют всё мыслящее. Бланки, однако, испытывают страх перед цефеями-телепатами, нередко переходящий в ненависть, а сами цефеи, чувствуя страх бланков перед ними, стараются их по возможности не трогать (некоторые пытаются, наоборот, помочь бланкам, но часто оказываются непонятыми). С тарками у цефеев нет общих границ, но народ воинов-учёных вызывает у цефеев живой интерес, и цефеи стремятся узнать о них больше.

Родиной цефеев является Цефейское море, также им принадлежит остров Френза, и они делят с другими народами острова Онсама, Паломон и Норастен. Цефеи уже много лет объединены под властью единой Цефейской империи, полагающую свой порядок «священным» и даже активно использующую телепатию, чтобы выискивать «крамолу» и, как говорят, «вправлять мозги» своим подданным. Цефеи, однако, по природе своей не склонны покоряться авторитетам беспрекословно, и пока одни терпят власть империи до тех пор, пока она не

слишком сильно вмешивается в их жизнь, другие объединятся в тайные общества, призванные противостоять империи. Увы, среди представителей других народов даже многие из тех, кто не испытывает предубеждения против цефеев как народа, смотрят на имперские власти с неприятием.

Архетипы цефеев

Психолог: цефеи славятся своими знаниями о человеческом разуме, и к цефейским учёным-психологам или «гуру» приезжают клиенты даже из числа других народов. Психологи на службе имперской полиции часто используют свои умения для раскрытия преступлений.

Мистик: если цефеи-психологи погружаются в глубины разума других людей, то цефейские монахи, отшельники и мистики погружаются внутрь самих себя, ища там ответы на все вопросы. А ещё они часто в своих духовных поисках доводят до совершенства владением силой эфирного Царства.

Агент: как сотруднии имперской разведки, так члены анти-имперских тайных обществ или преступники используют свои телепатические способности, чтобы выуживать информацию из памяти других людей или подчинять их своей воле. Действуют ли они во имя высшей цели или ради собственной выгоды – их методы вызывают неприятие у многих.

Шарлатан: не все цефеи действительно глубоко знают человеческую психологию или постигли какую-либо высшую мудрость – некоторые лишь притворяются таковыми. Шарлатаны путешествуют по островам и обманывают доверчивых людей, заставляя их платить им за их якобы ценные советы. И что-что, а обманывать они умеют хорошо.

Дилы (единственное число «дил», «дила»)

Этот народ можно узнать по зелёного цвета коже и гармонично сложенным телам, сочетающим силу и красоту и полным жизненной энергии (при этом дилы обычно чуть более склонны к полноте, чем представители других народов). Дилы владеют силой природного Царства и обладают властью над живой природой и жизненной энергией. Благодаря этому дилы почти не знают болезней и могут жить очень долго благодаря усилиях дильских целителей, а их поля и плодовые сады дают богатые урожаи – многие дилы стараются не употреблять в пищу мяса, не желая есть плоть живых существ, и держат только молочный скот. Впрочем, некоторые из дилов считают охоту и употребление мяса вполне естественными.

Среди других народов дилы пользуются славой миролюбивых людей, которые любят и ценят жизнь и стараются не поднимать руку на других живых существ. Впрочем, не у всех миролюбие дилов вызывает уважение – так, воинственные тарки презирают дилов за это, а дилы в ответ считают тарков кровожадными убийцами, мясоедами и, в общем, существами, недостойными жить на островах, - в общем, на тарков миролюбие дилов не распространяется. С цефеями у дилов, напротив, мирные добрососедские отношения: два народа активно торгуют и обмениваются знаниями. К бланкам у дилов довольно смешанное отношение: одни дилы считают, что бланки своими технологиями оскверняют живую природу, и что им не следует рождаться (и потому межрасовые браки должны быть запрещены), но другие считают своим долгом оказывать помощь бланкам, которые сами не могут использовать силу Царств. С зигонами у дилов нет общих границ, но дилы смотрят на них с некоторой опаской, считая, что зигоны своим «колдовством» нарушают естественный порядок вещей.

Родина дилов – остров Пангир, им также принадлежит остров Кор, и они делят с другими народами острова Тонал, Паломон и Морфид. Их общество похоже на матриархальную теократию: женщины у дилов стоят выше мужчин, и важные решения в их государстве должны быть согласованы со жрицами, однако в остальном власть в Матриархии, как называется государство дилов, принадлежит демократически избираемым советам.

Архетипы дилов

Целитель: искусство дильских целителей известно всем островам, и их услуги высоко ценятся другими народами, которые сами не могут получить целительные силы дилов. Поэтому странствующих целителей-дилов можно встретить очень далеко от их родных островов, и они везде являются желанными гостями.

Дрессировщик: те из дилов, кто обладает способностью подчинять себе животных, могу найти самые разные применения своим навыкам: от скотоводов или охотников до артистов цирка или полицейских кинологов и дрессировщиков боевых зверей.

Друид: жрицы и жрецы народа дилов (жрецы мужского пола тоже существуют, но жриц значительно больше) известны своей мудростью и владением силой природного Царства – они следят за тем, чтобы их народ не знал болезней, а поля давали богатый урожай.

Хищник: некоторые дилы принимают образ жизни хищника как часть естественного порядка вещей. Они не испытывают предубеждения против того, чтобы есть мясо или проливать кровь себе подобных, а также развивают в себе способности превращаться в хищных зверей.

Бланки (единственное число «бланк», «бланка»)

Прежде они не считались народом, поскольку изначально это были люди, родившиеся от редких межрасовых браков. Однако по мере того, как бланков становилось всё больше, и у них появлялись свои дети – тоже бланки – они начали называть себя отдельным народом и даже основали собственное государство. Бланки могут быть совершенно непохожими на друга: так, цвет их кожи может быть абсолютно любым, кроме «чистых» цветов четырёх народов, но обычно бланки с каждым следующим поколением становятся всё бледнее и бледнее, пока кожа следующего поколения не станет почти белой. По характеру бланки тоже могут быть самыми разными. От четырёх других народов бланки отличаются тем, что большинство из них не может использовать силу Царств вообще, и там, где другие народы используют свои сверхъестественные силы, бланки вынуждены полагаться на тяжёлый труд и научные знания. Редкие бланки, однако, рождаются со способностью использовать силу двух Царств вместе, но таких очень мало, и чаще всего они встречаются среди бланков в первых нескольких поколениях.

Из-за того, что бланки не могут использовать силу Царств, представитеи других народов часто смотрят на бланков свысока, и даже их сочувствие бывает оскорбительным для бланков. Тарки часто считают бланков «низшими существами», недостойными права на существование, и бланки платят им ненавистью – впрочем, научные знания, которые можно выпросить или украсть у тарков, для бланков жизненно необходимы. Зигоны смотрят на бланков в лчшем случае с сочувствием, как птицы могли бы смотреть на не умеющих летать, а бланки часто втайне завидуют зигонам. Цефеи на самом деле были бы не против помочь бланкам, но те боятся их телепатических способностей. С дилами у бланков, пожалуй, наилучшие отношения, но и здесь они далеки от настоящей дружбы.

У бланков есть своё государство со столицей на острове Фриид, простирающееся также на Морфид и Норастен, но небольшие сообщества бланков можно встретить везде, где представители разных народов живут рядом. На границах тарков: на Тонале, Морфиде и Болоте Дрин – таких сообществ меньше, так как тарки не слишком дружелюбны к своим соседям и не склонны к межрасовым бракам, а на границах цефеев: на Онсаме, Норастене и Паломоне – их, наоборот, больше. Государством бланков, называющимся Республикой бланков, управляет демократически избираемые парламент и президент.

Архетипы бланков

Механик: поскольку бланки редко владеют силам Царств, они вынуждены полагаться не на сверхъестественные способности, как другие народы, а на достижения науки. Учёные и инженеры бланков могут поспорить с таркскими и зигонскими.

Изгой: бланки, родившиеся среди других народов, часто оказываются на самом дне общества – как из-за отсутствия сил Царств, закрывающего для бланков многие жизненные пути, так и из-за предубеждения против них. Такие бланки часто вынуждены добывать себе хлеб попрошайничеством, проституцией, воровством и так далее.

Посредник: некоторые бланки, родившиеся в смешанных семьях, обретают понимание народов обоих родителей и могут выступать в качестве посредников между этими народами. Для бланков умение находить общий язык с представителями других народов – бесценно.

Герой: некоторые бланки считают своим долгом защищать своих сородичей от других народов. Многие из этих защитников являются теми редкими бланками, кто сам владеет силой Царств и потому может противостоять сверхъестественным силам других народов. Нередко бланки видят в своих сородичах, владеющих силой Царств, свою надежду и опору.

Царства

Мистические силы в мире «Левиафана» несколько отличаются от того, что мы привыкли видеть в стандартном фэнтези. Согласно представлениям обитателей островов, окружающий их мир делится на несколько «слоёв», называемых Царствами. Этих Царств всего четыре, и каждый из четырёх изначальных народов владеет силой одного из них.

Физическое Царство включает в себя всю неживую природу: землю, воду, воздух и так далее. Ему противоположно эфирное Царство – мир мыслей и эмоций.

Природное Царство объединяет всё живое на островах, являясь своеобразным коллективным биополем всех живых существ. Противоположным ему считается сверхъестественное Царство.

Эфирное Царство – Царство человеческих мыслей и эмоций, а также снов и тому подобного. Ему противоположно физическое Царство.

Сверхъестественное Царство – самое загадочное из четырёх Царств, «Царство возможностей», в котором существуют вещи, невозможные по законам обычного мира. Противоположным ему считается природное Царство, воплощающее естественный порядок вещей, нарушаемый сверхъественным Царством.

Какими и сколькими Царствами может владеть персонаж? Я постараюсь ответить на этот вопрос.

Силами «чистых» Царств могут владеть только представители соответствующего народа: тарки – силой физического Царства, зигоны – сверхъестественного, цефеи – эфирного и дилы – природного. И представители четырёх народов ВСЕГДА владеют силой соответствующего Царства.

Представители четырёх базовых народов могут владеть (но необязательно владеют) одним и только одним видом «смешанных» сил – их родного Царства и какого-либо другого. Например, тарки могут владеть силой физического и сверхъестественного или физического и природного Царств.

Бланки, в тех редких случаях, когда они вообще имеют мистические силы, владеют только каким-то одним видом «смешанных» сил – тех Царств, которыми владели их родители.

Восприятие

Поскольку Царства – это не только мистические силы, но и «слои» реальности, владеющие силами Царств обладают особыми видами восприятия, недоступного обычным людям нашего мира (и большинству бланков).

Владеющие силой **физического Царства** могут с первого взгляда точно определять такие вещи, как масса, скорость, размер или прочность. Например, они могут определить устойчивость конструкции и уязвимые места в ней, определить температуру предмета, не прикасаясь к нему, и в доли секунды понять, насколько опасен вот тот летящий в них предмет, и попадёт ли он в них вообще.

Владеющие силой **природного Царства** могут с первого взгляда определять состояние здоровья живых существ, насколько те сильны, ловки и так далее, а также «читать» окружающую природу, интуитивно чувствуя, какие животные и растения живут здесь, насколько нарушена местная экология, и так далее.

Владеющие силой **эфирного Царства** могут ощущать эмоции других людей и чувствовать присутствие рядом других разумных существ. При этом в эфирном Царстве можно «видеть» ментальное состояние не только отдельных индивидов, но и общее состояние групп людей.

Владеющие же силой **сверхъественного Царства** подвержены озарениям, которые зигоны считают вспышками вдохновения, а другие народы часто называют «глюками»: во время этих озарений человек видит то, чего нет, но часто именно то, что он может сделать реальным с помощью силы сверхъестественного Царства.

«Чистые» силы

Как уже сказано, в чистом виде силам одного из четырёх Царств владеют лишь представители одного из четырёх базовых народов, соответствующего данному Царству. Другого способа получить силу одного из четырёх Царств не известно.

Физическое Царство: «тонкое искусство»

Тарки называют присущую им мистическую способность «тонким искусством»: сродство физическому Царству даёт им мало новых способностей, но расширяет возможности их тела. Используя силу физического Царства, тарки могут высоко прыгать, стоять на опорах, которые в других условиях не выдержали бы их веса, и разрушать кирпичные кладки одним точно выверенным ударом.

Природное Царство: сила жизни

Используя силу природного Царства, дилы могут исцелять раны и болезни, увеличивать силу и выносливость живых существ и ускорять рост растений. Последнее в мирное время используется для выращивания урожаев, живых строений дилов и тому подобного, а в бою может помочь вырастить препятствия на пути врага.

Эфирное Царство: телепатия

С помощью силы эфирного Царства цефеи могут читать мысли других людей, проникать в их сознание, общаться с ними бес слов, внушать им свои эмоции и даже подчинять их своей воле – в общем, всё то, что ассоциируется у вас со словом «телепатия». Единственное ограничение телепатии цефеев – она действует только на разумных существ и не действует, допустим, на животных.

Сверхъестественное Царство: алхимия

Зигоны, используя силу сверхъестественного Царства, могут искажать реальность, превращая одни формы материи в другие и призывая из сверхъестественного Царства субстанции, существующие по законам иного мира и в иных условиях невозможные в нашем мире и обладающие одним из множества необычных свойств. Лечебные эликсиры, горючие смеси, краски и чернила с разными особыми свойствами, светящиеся составы – это лишь малая часть того, что умеют создавать зигоны. Сила сверхъественного Царства даёт зигонам широкие возможности, но требуется длительное обучение, чтобы научиться применять эту силу так, как задумано, и без случайных побочных эффектов.

«Смешанные» силы

Эти силы находятся на границе двух Царств и потому доступны любому племени, имеющему досту хотя бы к одному из этих Царств. Однако, одновременно можно владеть лишь одной «смешанной» силой, а многие обитатели островов не обладают ни одной из этих сил, предпочитая доводить до совершенства владение «чистыми» силами. Для бланков «смешанные» силы являются единственным доступным им видом мистических сил.

Физическое/сверхъестественное Царства: сверхъестественная наука

Сочетание сил физического и сверхъестественного Царств позволяет нарушать законы материального мира, призывая в него частицу реальности сверхъестественого Царства. С помощью этой способности можно, например, отклонить летящий в тебя снаряд, изменив вектор движения, передать тепло от холодного тела к тёплому в нарушение законов термодинамики, взлететь вверх, «отключив» действие гравитации на себя, и так далее. Использование этой силы, однако, требует знания физических законов, которые ты собираешься нарушить. Эта способность доступна таркам и зигонам (и, разумеется, бланкам, которым доступна любая из «смешанных» сил).

Физическое/природное Царства: биоконтроль/оборотничество

Эти два царства вместе по-разному действуют в руках тарков и дилов. Тарки обретают сособность раширять возможности своего тела: высвобождая скрытые резервы своего организма, управляя своим метаболизмом и залечивая свои раны – а также воздействовать на жизненные силы других людей, исцеляя, подобно дилам, прикосновением (или массажем/акупунктурой), или наоборот, калеча выверенными ударами в болевые точки тела. Для дилов же большая часть того, что получают тарки, является их природными способностями, и вместо этого они обретают способность превращаться в животных: как целиком, так и частично, отращивая когти, панцирь, крылья и тому подобное.

Природное/эфирное Царства: животная телепатия

Сочетание сил природного и эфирного Царств даёт способность к телепатии, подобную способностям цефеев, но действующую только на животных и растения: для дилов и бланков это новая сила, которую они не могут получить иным способом, а для цеффев – расширение возможностей уже имеющейся способности. «Животная телепатия» позволяет «понимать языки зверей», подчинять своей воле животных, видеть их глазами и слышать их ушами, а также телепатически «подключаться» к природному Царству, чувствуя присутствие растений и животных и ощущая общее ментальное состояние живой природы вокруг.

Эфирное/сверхъестественное Царства: манифестация

Эта сила, которой владеют некоторые цефеи и зигоны, позволяют силой сверхъестественного Царства призывать в материальный мир образы из эфирного Царства. Говоря проще, она может сделать твой худший кошмар явью, материализовав в физическом мире существо из дальних уголков твоего подсознания. Разумеется, это необязательно должен быть именно кошмар: с помощью этой силы можно призывать то, о чём человек мечтает, или образы его родных или друзей, которые уже мертвы или сейчас находятся далеко отсюда, и многое другое.

Экзотические силы

Существование этих двух видов «смешанных» сил долгое время считалось принципиально невозможным, поскольку они объединяют силу Царств, считающихся противоположными друг другу: физичского и эфирного или природного и сверхъестественного. Однако после того, как бланков стало достаточно много, чтобы их можно было считать отдельным народом, среди них появились владеющие этими «невозможными» силами. Их число невелико – ещё меньше, чем просто владеющих мистическими силами среди бланков – но, насколько известно, только бланки владеют подобными силами. Некоторые из представителей четырёх народов пытались овладеть этими силами, но до сих пор все слухи о тех, кому это удавалось, оказывались ложными.

Физическое/эфирное Царства: элементализм

Эта сила позволяет бланку «подключаться» к самому физическому Царству и повелевать силами природы: с её помощью можно управлять ветером, течением воды и погодой, вызывать бури и землетрясения и тому подобные вещи. Способности элементалистов непригодны для тонких манипуляций – скорее для того, чтобы вызывать разрушительные катаклизмы, стирающие с лица земли целые поселения. Из-за их разрушительного потенциала на элементалистов часто смотрят со страхом.

Природное/сверхъестественное Царства: химестрия

Эта сила позволяет воздействовать на живых существ силой сверхъестественного Царства, в котором не действуют законы материального мира. В результате искусство химестрии позволяет создавать причудливых существ, невозможных по законам биологии (а то и физики – например, существ, состоящих из живого огня или воды) или превращать людей и животных во что-то другое – в том числе и в уже описанных созданий. У зигонов химестрия вызывает самый живой интерес, а вот дилы считают её нечестивым осквернением естественного порядка вещей.

Технологии островов

Поскольку в мире «Левиафана» буквально каждый первый (исключая бланков) владеет мистическими силами, технологическое развитие обитателей островов шло иначе, чем в нашем мире. Ниже я постараюсь обрисовать облик технологий, используемых различнми народами.

Технологии **тарков** отчасти напоминают технологии «стимпанка», но часто полагаются не на механические двигатели, а на живых операторов, владеющих сверхъестественной наукой. Эти операторы могут, к примеру, своими мистическими силами разогревать воздух в баллоне дирижабля или воду в паровом котле, создавать напряжение в электрической сети и тому подобное. Тарки не используют пороховое оружие, потому как считается, что без помощи зигонской алхимии качественный порох создать невозможно, а в руках тарков различные виды метательного оружия оказываются сильнее ружей и пистолетов. Поскольку на островах мало природных запасов углеводоров, те паровые машины тарков, что не используют операторов-мистиков, работают на древесном угле – обычно такие машины можно увидеть на поездах.

Зигоны, обладая способностью получать «что угодно из чего угодно», могут создавать самые разные «магосинтетические» материалы и предметы на их основе. В их городах можно увидеть здания причудливой архитектуры, освещаемые «вечными» фосфоресцирующими лампами, жителей в ярких одеждах, пролетающих над улицами на «парящих» досках, воздушные корабли легче воздуха и многое другое. Зигоны почти ежедневно используют различные составы, получаемые с помощью зигонской алхимии: чистящие, лечебные, тонизирующие, иногда наркотические, а на войне – горючие и взрывчатые – зигоны являются единственным народом, владеющим секретом пороха.

Мастера **цефеев** умеют «материализовывать» предметы, состоящие из эктоплазменной ткани, так называемого эктопласта или же кристаллов. Города цефеев большей частью построены именно из кристаллов (и являют собой весьма захватывающее для чужеземца зрелище), а ходят по ним люди в белых (или очень-очень светлых) одеждах из эктоплазменной ткани. Хотя при необходимости (или в качестве испытания для тела и духа) цефеи могут строить дома из дерева и камня и одеваться в одежду из шерсти – многие монастыри цефеев можно узнать именно по каменным стенам и шерстяной одежде обитателей. Цефеи также умеют выращить психоактивные кристаллы, усиливающие или расширяющие их мистические способности.

Дилы используют «живые» технологии: их строения являются гигантскими растениями, рост которых был ускорен и направлен нужным образом, а заборы и стены представляют собой живые изгороди (устойчивые к огню, хоть они и деревянные!), их одежда «выращивается» на их телах (не в смысле «из их тел»), принимая их форму, а вместо машин дилы используют тягловых, вьючных и ездовых животных – ходящих, плавающих и летающих. Хотя для создания живых существ со сверхъестественными свойствами нужен редкий дар химестрии, дилы умеют выращивать животных и растения с нужными им свойства.

Технологии **бланков**, не имеющих мистических сил, ближе всего к технологиям нашего мира – таким, какими они были в начале XX века. Остров Фриид, столица Республики бланков, является единственным островом, где есть богатые запасы чего-то вроде нефти (хотя

некоторые называют её «кровью Левиафана»), которая питает многочисленные машины бланков и создаёт знаменитый фриидский смог. Поскольку считается, что делать порох умеют только зигоны, бланки вместо огнестрельного оружия используют разнообразные самострелы или пружинные стреломёты или подобное оружие – только в качестве артиллерии они используют «паровые пушки».

Острова

Осколки некогда единого острова вращаются в общей горизонтальной плоскости, связанные друг с другом линиями силы и удерживаемые этими линиями в одном и том же положении. Вокруг островов в вертикальной плоскости вращается солнце – когда оно восходит над островами, наступает день, а когда опускается под острова – наступает ночь. При этом острова сами медленно вращаются относительно солнца, и оно оказывается ближе то к одним островам, то к другим – тогда на тех, к которым оно приближается, наступает лето, а на тех, от которых оно удаляется, наступает зима. Над островами, снова в горизонтальной плоскости, вращается луна, делающая полный круг за один месяц.

Стоит обратить внимание, что острова делают полный оборот не за год, а за два: полный оборот состоит из двух лет и двух зим. С точки зрения живущих на любом из островов, в одно лето солнце оказывается ближе к острову во время восхода, а в другое – во время заката, а в одну зиму солнце движется по острову в одном направлении, а в другую – в противоположном. Разумеется, в тот момент, когда на одном из островов лето, на другом может быть зима, и люди, путешествующие по островам, могут за несколько недель попасть из «зимы» в «лето».

На островах нет привычных нам сторон света, таких как север, юг, запад и восток – для обозначения направлений обитатели островов используют слова «по часовой/против часовой стрелки» и «к центру/от центра островов». Точно так же на островах нет привычных нам климатических поясов – климат на каждом острове зависит от того, насколько он далеко от центра. На восьми островах так называемого внешнего круга: Тарзусе, Болоте Дрин, Вадине кристаллов, Онсаме, Цефейском море, Паломоне, Пангире и Тонале – холодная зима и жаркое лето сменяют друг друга. На четырёх островах среднего круга: Маймусе, Лете, Френзе и Коре – сезонные перепады температуры относительно умеренны. На двух островах внутреннего круга:

Морфиде и Норастене – температура летом лишь ненамного отличается от температуры зимой. И на центральном острове Фриид температура постоянно умеренная, и нет ни зимы, ни лета.

Линии силы, соединяющие острова, служат мистическими мостами, по которым можно путешествовать между островами. Ступив на Мост, снаружи похожий на поток серебристой энергии, человек может «плыть» сквозь потоки силы от одного острова к другому. При этом путешественника охватывает чувство эйфории, и некоторые странники путешествуют по островам в том числе для того, чтобы снова и снова испытывать это чувство.
Альтернатив путешествиям между островами с помощью Мостов не так много: тарки, зигоны и бланки умеют строить «пустолёты» - герметичные корабли, защищённые от вакуума межостровного пространства и способные летать между островами. Также зигонам удалось построить несколько пространственных ворот, соединяющих принадлежащие им острова. Существует всего три пары таких ворот: они соединяют Впадину кристаллов и Лете, Болото Дрин и Онсаму и Онсаму и Норастен.

Описание островов

Тарзус: родина тарков, каменистый и не слишком плодородный остров, богатый зато железом. Тарзус является столицей Таркского королевства и его главным промышленным центром: отсюда на другие острова королевства везут оружие, машины и другие промышленные изделия, а взамен на Тарзус ведут древесину с Болота Дрин и пищу, которую удаётся купить у дилов. По пустынным равнинам Тарзуса до сих пор бродят племена таркских кочевников-скотоводов. Связан Мостами с островами Болото Дрин и Тонал.

Болото Дрин: мрачный и негостеприимный остров, утопающий, как подсказывает его название, в болотах, где живут опасные создания, которых многие считают порождениями самого Левиафана. Поэтому поселения на острове всегда хорошо защищены, а их жители готовы защищаться с оружием в руках – не только от агрессивных чудовищ, но и от представителей других народов: населяющие остров зигоны и тарки не слишком любят друг друга. Для зигонов Дрин – в первую очередь заслон на пути таркских войск, а для тарков – источник ценной древесины (деревья на Дрине могут достигать поистине гигантских размеров) и один из двух путей на Маймус и дальше, на Морфид. Болото Дрин связано Мостами с Тарзусом, Впадиной кристаллов, Маймусом и Лете, а искусственными вратами зигонов – с Онсамой.

Впадина кристаллов: родина зигонов, каменистый и почти бесплодный остров – но для зигонов с их алхимией это небольшая помеха. Как следует из названия, на острове на каждом шагу можно увидеть огромные кристаллы, но зигонам опять-таки проще создавать драгоценные камни самим, чем добывать их из-под земли. На этом острове находится столица зигонов, центр науки и искусства (по мнению самих жителей Впадины). Под поверхностью острова находится разветвлённая сеть пещер, в которых, как говорят, можно найти следы цивилизации Летящих – а можно и порождений Левиафана. Остров соединён Мостами с Болотом Дрин и Онсамой и искусственными вратами – с Лете.

Онсама: поверхность этого острова изрезана пропастями и расселинами, что, однако, не мешает многочисленным торговцам и путешественникам, посещающим Онсаму. Здесь рядом живут зигоны и цефеи (не считая нескольких поселений бланков), и отсюда через искусственные ворота можно попасть на Норастен или Болото Дрин, а оттуда – в Республику бланков (хотя для этого нужно будет пересечь территорию Свободного Норастена) или Таркское королевство (и это не считая четырёх естественных Мостов). Поэтому остров привлекает множество путешественников, а местные жители с готовностью предлагают им самые разные услуги, помгая путешественникам расставаться с лишними деньгами. Онсама соединена Мостами с Впадиной кристаллов, Лете, Цефейским морем и Френзой, а искусственными вратами, как уже было сказано, – с Норастеном и Болотом Дрин.

Цефейское море: как следует из названия, этот остров является родиной цефеев, и большая часть его поверхности покрыта водой – обитатели острова живут на островах, разбросанных по морю, и берегах, расположенных на краях острова и охватывающих море кольцом, а самые крупные города острова построены на воде и испещрены сетью каналов. Для столицы Цефейской империи этот остров относительно мало населён и не слишком богат. Однако, цефеи-рыбаки, плавающие по морю на своих экзопластовых лодках, исправно снабжают другие острова рыбой и прочими дарами моря, а морские торговцы каждый день привозят товары, купленные на соседних островах у зигонов или дилов и позволяют этим двум народам обмениваться товарами. Остров связан Мостами с Онсамой и Паломоном.

Паломон: большая часть этого острова представляет собой песчаную пустыню, хотя дилы даже её способны превратить в цветущую землю. Они, однако, не очень спешат это делать, поскольку под песками Паломона погребены многие реликвии народа Летящих, и дилы стараются перед озеленением земли сперва проводить археологические раскопки. Эти древние реликвии ищут как учёные, так и просто авантюристы и преступники. На острове рядом друг с другом живут дилы, цефеи и бланки, обычно сосуществующие мирно, активно торгующие друг с другом (цефеи и бланки, живущие в более пустынных частях острова, особенно нуждаются в пище, выращиваемой на землях дилов) и часто сотрудничающие при исследовании реликвий Летящих. Паломон связан с островами Френза, Цефейское море, Пангир и Кор.

Пангир: родина дилов и столица Матриархии, утопающий в зелени остров – можно подумать, что он стал таким благодаря многолетним усилиям дильских друидов, но легенды дилов говорят, что Пангир был цветущим всегда. Пангир – центр дильской культуры и экономики, выращивающий буквально всё, что умеют выращивать дилы (а они «выращивают» даже предметы обихода), и снабжающий товарами соседние острова. Связан с островами Паломон и Тонал.

Тонал: этот остров делят между собой дилы и тарки, и поселения на Тонале представляют собой укреплённые крепости с вооружёнными до зубов гарнизонами – тарки и дилы обычно находятся не в самых дружеских отношениях. Оба народа бдительно охраняют Мосты, ведущие к их столицам (на Тарзус и Пангир), а также караваны, везущие товары между Тарзусом и Маймусом или Пангиром и Кором – караванам приходится выбирать именно такие пути, поскольку более прямого пути между этими островами нет. Говорят, что на Тонале есть

несколько коммун бланков, но они селятся в таких местах, где враждующим народам было бы трудно их найти. Чужаков на Тонале не любят ни тарки, ни дилы, и всех, кто пытается приблизиться к их границам со стороны «противника», тщательно проверяют. Остров связан Мостами с Пангиром, Кором, Тарзусом и Маймусом.

Маймус: пустынный остров, большей частью представляющий собой сплошное море серой пыли, однако, он важен для живущих на нём тарков как веха на пути к острову Морфид. Поселений на Маймусе немного, а построить железную дорогу на колышущейся серой пыли оказалось почти невозможно, но тарки создали сеть дорожных станций, в которых путешественники могут остановиться и переночевать на пути между Мостами. Также на Маймусе находятся несколько колоний для осуждённых преступников – считается, что убежать оттуда невозможно, так как беглеца ждёт смерть от голода и жажды в маймусских пустынях. Этот остров связан Мостами с Болотом Дрин, Тоналом и Морфидом.

Лете: многим этот остров известен тем, что вместо деревьев на нём растут гигантские грибы, среди которых водятся чуть менее гигантские насекомые и тому подобные существа. Но для зигонов, живущих посреди этого экзотического пейзажа, Лете в первую очередь является хранилищем знаний: жители острова считают, что их библиотеки не беднее, а то и богаче библиотек Впадины кристаллов – столицы Меритократии. С соседних островов на Мете стекаются и знания о других народов. Остров связан Мостами с Болотом Дрин, Онсамой и Норастеном, а искусственными вратами – со Впадиной кристаллов.

Френза: скалистый остров, где зазубренные пики вздымаются в небеса, а между ними свищет ветер. Френзу облюбовали цефеи-монахи, основавшие среди её скал множество монастырей, но также на острове можно найти множество постоялых дворов и прочих заведений, которые приманивают путешественников, идущих через Френзу между землями зигонов и дилов или к многочисленным монастырям острова, чтобы прикоснуться к мудрости тамошних монахов. Френза связана с островами Онсама, Паломон и Норастен.

Кор: не слишком гостеприимный остров, поскольку в его низинах и расщелинах между скалами стелется удушливый красный туман, спускаться в который не стоит, и даже дилы, живущие на Коре, не смогли придумать, как справиться с этим туманом. Поэтому остров не особенно густо населён. По Мосту, ведущем на Паломон, остров получает значительную часть товаров, в том числе купленных у цефеев, а возле Мостов на Тонал и Морфид дежурят войска, готовые в случае необходимости остановить прорыв тарков на Кор или пройти по Мостам и поддержать свои войска на других островах. Как уже было сказано, Кор связан с тремя другими островами: Паломоном, Тоналом и Норастеном.

Морфид: этот остров делят между собой тарки, дилы и бланки, обычно находящиеся в состоянии «вооружённого перемирия» и повышенной готовности к войне. Однако, на Морфиде почти никогда не прекращается торговля между тремя народами: даже если два народа объявляют друг другу войну, товары, производимые одним народом, второй может купить у третьего. А когда официальная торговля прекращается, в дело вступают контрабандисты, которых на Морфиде очень много. Остров связан Мостами с Кором, Маймусом и Фриидом.

Норастен: этот остров буквально покрыт руинами цивилизации Летящих – вероятно, до Раскола здесь находился крупнейший их город. Однако на артефакты древней расы претендует так называемый Свободный Норастен – единственное межрасовое государство на островах. По утверждению лидеров Свободного Норастена, их государство объединило живущих на Норастене зигонов, цефеев и бланков, сбросив с них оковы невежества и принеся им мир и процветание, а с точки зрения соседей Свободного Норастена – это самое настощее тоталитарное государство. Поселения зигонов, цефеев и бланков ютятся возле Мостов и укреплены на тот случай, если придётся отражать нападение Свободного Норастена. Пройти по территории самопровозглашённого государства, чтобы попасть, например, из земель цефеев в Республику бланков, возможно, но чиновники Свободного Норастена не преминут взять за это плату. Мосты связывают Норастен с Лете, Френзой и Фриидом.

Фриид: центральный остров, который когда-то, согласно легенде, был главным логовом Левиафана, а теперь стал столицей Республики бланков. «Полукровки» поселились здесь в основном потому, что никто другой особенно не претендовал на этот остров, и им потребовалось немало усилий, чтобы превратить этот негостеприимный кусок камня в один из самых урбанизированных островов. Техническое развитие бланков сделало большой скачок, когда на Фрииде были обнаружены запасы нефти (которую некоторые считают «кровью Левиафана»), но из-за её широкого использования города Фриида часто задыхаются от смога. Тем не менее, бланки зовут это место своим домом – другого у них нет. Остроф Фриид связан Мостами с Морфидом и Норастеном.

Если вы дочитали до этой страницы, я очень рад! В эту версию пока не вошёл «раздел для мастера», содержащий описание тварей Левиафана и культы Левиафана, с которыми предлагается сражаться персонажам игроков. Но если вам понравится то, что вы сейчас прочитали, я постараюсь написать и этот раздел!

Пятая эпоха

За эпохой языческих богов, эпохой чудес веры и эпохой возвращения магии пришла эпоха науки. Но даже в альтернативной истории на рубеже XIX-XX веков мировые державы готовятся вновь поделить Европу, и во многих странах тлеют искры революции.

Говорят, что перед четырьмя следующими эпохами была Первая — эпоха Атлантиды, Шамбалы и других легендарных стран далёкой древности. Но о ней не известно почти ничего достоверного, и лишь погребённые под толщей песка или на дне океанов пирамиды хранят тайны той эпохи.

Потом была Вторая эпоха — эра языческих богов, правивших людьми и ходивших среди людей. Эпоха ужасных чудовищ и повергавших их могучих героев, в чьих жилах текла кровь богов. Эпоха, когда в горных пещерах, реках и озёрах, под холмами и в лесах жили гномы, нимфы, эльфы, кентавры и многие другие сказочные существа. Эпоха легенд и эпических подвигов.

Потом, почти две тысячи лет назад, явился пророк из Назарета, ознаменовав начало Третьей эпохи — эры единого Бога. Бога, верующие в которого ниспровергли языческих идолов и прогнали сказочных созданий прочь от людских жилищ. Это была эпоха святых, творивших чудеса силой веры, и рыцарей, совершавших подвиги во славу Божью: от короля Артура и Роланда до Ричарда Львиное Сердце и Жанны д'Арк.

Потом, после начала Ренессанса, была Четвёртая эпоха, пришедшая как тать в нощи, — эпоха магов, астрологов и алхимиков, эпоха тайных обществ и масонских лож. И она же была эпохой инквизиции, ибо церковь вовсе не хотела уходить в прошлое и схлестнулась с людьми новой эпохи не на жизнь, а на смерть. Были религиозные войны, отлучения от церкви и костры из живых людей, но всё же людям Четвёртой эпохи удалось не ниспровергнуть, но поколебать власть церкви, и даже сказочные существа впервые за много столетий начали выглядывать из своих убежищ.

И потом пришла Пятая эпоха — эпоха людей науки, начавших теснить и чародеев, и священников. Дирижабли и аэропланы реют в несебах, пароходы бороздят океанские просторы, мчатся по железным дорогам паровые локомотивы, а новейшие корабли, созданные гениальнейшими из учёных, погружаются в океанские глубины или взлетают в самых космос, неся своих пассажиров к другим планетам.

Подходит к концу XIX век. Над Британской империей, которой правит королева Виктория, никогда не заходит солнце, но ей угрожает стремительно набирающая мощь Германия. Франция уже почти не грезит славой империи Наполеона, Япония на глазах превращается из варварской отсталой страны в могущественную державу, а в Российской Империи тлеет огонь революции. Что бы ни сулило людям будущее, ясно одно — грядут «интересные времена».

Протагонисты

Персонажи игроков — герои стимпанковой или протостимпанковой литературы: учёные, исследующие затерянные острова в океане, подземные или океанские глубины или другие планеты; детективы, расследующие дерзские преступления, или, может быть, джентльмены-преступники, совершающие эти самые преступления; тайные правитель-

ственные агенты, раскрывающие зловещие заговоры, и другие. В большинстве случаев персонажи игроков, вероятно, будут принадлежать к высшим классам, но это необязательно.

Антагонисты

Угроз для мира Пятой эпохи немало. Это могут быть враждующие державы, стремящиеся развязать мировую войну, или иностранные шпионы, пытающиеся втравить другие страны в эту войну. Или гениальные преступники вроде Мориарти или революционеры и террористы. Или выходцы из далёких и диких стран, владеющие мистическими искусствами своей родины и желающие разрушить весь мир, созданный белым человеком. Или безумные учёные, случайно или целенаправленно создающие нечто, угрожающее людям. Или пришельцы с других планет, атакующие Землю на боевых треножниках. Или реликты ушедших эпох, вроде религиозных фанатиков, желающих вернуть Третью эпоху, или колдунов из масонских лож, пытающихся захватить власть над миром. Или это могут быть просто богатые капиталисты, желающие разжечь огонь войны и погреть на нём руки, ещё не зная, как они будут его тушить. Всё это только усложняет поиск ответа на вопрос «кому это выгодно?», когда ещё в одном месте прогремит взрыв (метафорический или буквальный).

Особенности мира

Пятая эпоха только начинается, и в мире осталось ещё много реликтов предыдущих эпох: ещё сильны чародеи, и в мире ещё ходят слухи о живых чудотворцах. В эпоху романтизма были извлечены из-под слоя пыли и реликты Второй эпохи: ещё смелее стали сказочные существа, и многие народы вспомнили о своих языческих корнях. В не-европейских же странах эпохи чудес и магии толком и не заканчивались, да и в самом Старом Свете смена эпох не была линейной. Так, например, изобретения Архимеда или Леонардо да Винчи предвосхищали Пятую эпоху, будучи созданными гораздо раньше, а библейские пророки по духу были ближе к Третьей эпохи, сами при этом живя во Вторую. С прошлых эпох сохранилось множество разных видов мистических искусств: герметическая магия, скандинавская магия рун и колдовство кельтских друидов, шаманские традиции североамериканских индейцев и кровавая магия Южной Америки, искусства индийских йогов, магические традиции Китая и Японии, заклинания чернокожих колдунов Африки и Америки.

В мире Пятой эпохи наряду с реальными историческими личностями живут и литературные персонажи вроде Шерлока Холмса и профессора Челленджера, капитана Немо и капитана Гаттераса, мистера Кейвора и доктора Моро и многих других. Также множество литературных персонажей было реальными историческими личностями в прошлом этого мира.

Дети атома

Третья Мировая война уничтожила человеческую цивилизацию, но породила людей, обладающих сверхчеловеческими способностями. И теперь мутанты пытаются защитить постапокалиптический мир, ненавидящий их за сам факт их существования.

Никто уже не помнит, кто начал Войну, и что вообще значат эти слова: «русские», «китайцы», «коммунисты» и так далее. Никто уже не может точно сказать, как давно была Война. Кто бы ни начал эту войну, скорее всего, сейчас они давно уже мертвы. Довоенный мир был уничтожен взрывами ядерных ракет, но человечество вновь возрождается из пепла.

Долгие годы люди, пережившие ядерный апокалипсис и окопавшиеся в полуразрушенных городах, выживали, отбиваясь от бандитов, которыми кишели пустоши вокруг. И уже тогда появились первые мутанты — люди, в результате радиоактивного облучения получившие сверхчеловеческие способности. Многие из них вместе с этими способностями получили и физические уродства, но было немало и неотличимых от обычных людей. Некоторые из последних даже сами не знали о том, что являются мутантами, пока их способности не начали проявлять себя. Мутанты и люди без мутаций встречаются и среди жителей городов и среди бандитов: есть и города, целиком населённые мутантами, и банды, гордящиеся чистотой своей крови, — но всё же среди жителей городов больше «чистых», а среди бандитов — мутантов.

Потом, однако, на Восточном побережье открылись убежища, и из них вышли потомки правителей довоенного мира. Осмотревшись, они сразу же провозгласили создание Северо-Американской Федерации, объявив себя полноправными хозяевами всех пустошей — не спрашивая согласия остальных жителей постъядерного мира. Федералов было немного, но у них было мощное довоенное оружие и военная техника. С их точки зрения, мутанты не имели права на существование — и это восстановило против них всех мутантов.

Убежища открывались и в других крупных городах, но судьба их была разной. Одни были тут же разорены мутантами, другие присоединились к САФ, жители третьих смешались с жителями пустошей… но четвёртые объявили о своей независимости от Федерации, при этом считая всех, кто просто родился вне убежищ, «мутантами» и существами второго сорта.

И вот в этом мире и приходится жить людям и мутантам…

Протагонисты

Персонажи игроков — обладающие сверхчеловеческими способностями мутанты, защищающие враждебный им мир людей. (Хотя, разумеется, среди супергероев могут быть и обычные люди, не имеющие мутаций.) Они могут жить как в тех местах, где люди и мутанты могут сосуществовать относительно мирно, так и там, где к мутантам относятся недружелюбно, и персонажи игроков вынуждены скрывать свою природу. Они могут быть даже участниками проекта LET, запущенного военными и учёными Федерации и призванного использовать мутантов, пойманных или специально созданных учёными, на благо САФ (ошейник со взрывчаткой для каж-

дого мутанта прилагается). Некоторые из мутантов, живущих в городах-убежищах, на территории Федерации или других подобных местах, могли сами не знать о том, что являются мутантами, пока их способности не начали проявлять себя.

Антагонисты

Постапокалиптическому миру и мутантам в частности угрожает множество сил, на фоне которых обычные рейдеры верхом на мотоциклах (которые, конечно, присутствуют в больших количествах) и лидеры движений, выступающих за уничтожение всех мутантов, кажутся незначительными. В первых рядах идут, разумеется, солдаты Федерации, с довоенным оружием, в силовых бронях, с армиями боевых роботов и с желанием уничтожить всех, кто не признает их первородства.

В числе «суперзлодеев» постапокалиптического мира можно назвать Повелителя — мутанта, считающего, что его расе преназначено унаследовать Землю, и постоянно работающего над созданием новых видов мутантов. Другой мутант, по имени Церес, желает уничтожить последние следы цивилизации, превратив пустоши в девственные леса. На её стороне сражается множество разумных и антропоморфных животных, обретших разум в результате как случайных мутаций, так и целенаправленных усилий Церес. И есть ещё загадочный Предвестник, проповедующий, что всё человечество должно быть уничтожено, и стремящийся втравить выживших в ядерной в войне в ещё одну войну на уничтожение. Предвестник предпочитает действовать с помощью интриг, шпионажа и диверсий, и время от времени проговаривается, что именно он стоял за развязыванием Войны, уничтожившей человеческую цивилизацию, — но говорит ли он при этом правду?

Особенности мира

На всякий случай: во время Войны использовалось не только ядерное, но и биологическое (зомби добавить по вкусу) и химическое оружие и, возможно, оружие с экзотической материей, и все эти виды оружия могли создать своих мутантов. Кто-то из мутантов мог быть создан в результате неудачных экспериментов или даже целенаправленно — всё по канонам комиксов.

Маленький штрих к портрету мира: хотя не у всех супергероев способности к полёту будут выглядеть логично, многие из них могут, вместо того, чтобы пылить по дорогам на ржавых мотоциклах и автомобилях, парить в воздухе над пустошами.

Ночь без конца

Люди пытаются выжить в мире, погружённом магией вампиров в вечную ночь, и, возможно, взять реванш у живых мертвецов.

Тридцать лет назад, в один день 1897 года солнце не взошло. Ночь не сменилась рассветом, и пока люди в тысячах городов по всему миру в страхе гадали, что же произошло, порождения мрака объявили охоту на людей. Демоны-людоеды Страны Восходящего Солнца, кровожадные духи африканских саванн, маниту Северной Америки, давно мёртвые ацтекские жрецы и египетские фараоны, упыри и вурдалаки Восточной Европы — все они вышли на поиски свежей крови. И ордами кровожадных мертвецов повелевает (хотя будучи скорее их неформальным правителем) один мертвец, называющий себя Дракулой.

Не все люди, впрочем, уже давно не видели дневного света. Над чёрной пеленой, закрывающей землю от солнца, парят дирижабли, самолёты и целые летающие города. Жители неба и жители земли не всегда испытывают друг к другу тёплые чувства, но те и другие нуждаются друг в друге: жителям неба нужны ресурсы, которые можно добыть на земле, а жителям земли — пища, которую выращивают в летающих городах. Вдобавок, когда земля кишит живыми мертвецами, алчущими человеческой плоти, воздушный транспорт становится самым безопасным способом торговых перевозок.

Впрочем, пищу растят не только в летающих городах — иначе её не хватило бы на всех обитателей поверхности. Жители «низа» питают чахлые растения светлом электрических или газовых ламп, но некоторые отчаиваются настолько, что удабривают растения переработанными трупами живых мертвецов или живой кровью, читая над ней заклинания (и надеясь, что потом из земли не вырастет нечто, что захочет съесть самих земледельцев-колдунов). «Внизу» нет понятия дня и ночи — есть лишь время, отмеряемое часами на городских башнях, и перерывы между волнами нападений живых мертвецов. Живущие на земле люди уже отличаются от жителей неба даже физически: их кожа бледнее, а их глаза более привычны к темноте и менее — к яркому свету.

Жители неба меж тем отнюдь не являются альтруистами, безвозмездно помогающими жителям поверхности. Многие из них занимаются пиратством, нападая на дирижабли других летающих городов и грабя их, чтобы выгоднее продать их грузы.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть как командой дирижабля, ведущего грузы от одного города к другому и отбивающегося от воздушных пиратов, так и защитниками одного из городов поверхности, каждый день отбивающими атаки живых мертвецов.

Среди протагонистов могут быть не только люди, но и искусственно созданные гомункулы, дампиры — дети от смерных матерей и вампиров, оборотни и даже восставшие из мёртвых. Персонажи даже могут перестать быть людьми посредине игры.

Антагонисты

Основным противником для жителей поверхности будут живые мертвецы, а для жителей неба — воздушные пираты, хотя спускаясь ниже тёмной пелены, экипажи дирижаблей изредка могут встретиться с крылатыми порождениями мрака. Однако, персонажам могут противостоять и люди, решившие половить рыбку в мутной воде или даже предать человечество ради обещанной вечной нежизни.

В местном «монстрятнике» по умолчанию не предусмотрено персонажей христианской мифологии, но есть богатый выбор живых мертвецов и других порождений ночи: безмозглые зомби, движимые лишь жаждой человеческой плоти; кровожадные и хитрые упыри; оборотни и вампиры; бестелесные призраки; созданные злыми магами и безумными учёными големы и гомункулы и многие другие персонажи как мифов народов мира, так и современной массовой культуры.

Особенности мира

Магия мира Ночи без конца в целом связана с кровью и смертью: это кровавое колдовство вампиров, некромантия, спиритуализм и тому подобные вещи. Есть также и безумная наука, позволяющая жителям неба превращать солнечный свет в электричество и заряды испепеляющих нежить лучемётов, и дающая человечеству паровые машины и катушки Тесла. Есть в мире и танатология (не исключено, что источником электричества для жителей поверхности могут служить ещё «живые» тела нежити), и вообще перенос элементов сеттинга Unhallowed Metropolis не возбраняется.

Кстати, сам Никола Тесла является активно действующим NPC сеттинга, создавшим около половины используемых ныне достижений науки. Он практически не вмешивается в борьбу людей за власть над небом и землёй, утверждая, что его изобретения принадлежат всему человечеству и предназначены на благо всех людей. Сейчас он уже не молод (родился в 1856 году, следовательно, сейчас ему 71 год), но он планирует дожить до ста лет.

Шпага и магия

Жители Островной империи: эльфы, люди и дварфы, аристократы и простолюдины, чародеи и мушкетёры — пытаются выжить в огне войн и революций.

Мир Островной империи — это фэнтези-мир, в котором Средневековье сменилось «галантным веком», благородные рыцари сменили мечи на мушкеты и шпаги, а могучие волшебницы переоделись из мантий в пышные платья. Островная империя, занимающая целый архипелаг, веками была владычицей морей, пока двадцать лет назад не вспыхнула война между аристократами-эльфами, аристократами-людьми и аристократами-дварфами, и простолюдины, воспользовавшись хаосом, не подняли восстание. Сейчас былая империя расколота на отдельные островные государства, враждующзие друг с другом, а моря между островами кишат пиратами.

Три расы допущены в число аристократов: люди, эльфы и дварфы. Есть ещё полуэльфы, но лишь с расколом империи они получили шанс добиться полного признания. Эльфы, люди и дварфы есть и среди простолюдинов, и для дворян аристократы другой расы ближе по духу, чем простолюдины той же самой расы. Плюс половинчики и гномы могут быть только простолюдинами (занимая место реальных исторических цыган и евреев соответственно), а орки и полуорки и вовсе живут на положении рабов — но после начала войны эти расы тоже увидели шанс завоевать себе место под солнцем.

Аристократы разделены не только на три расы, но и на несколько древних домов, каждый из которых восходит к одному из древних драконов прошлого. Впрочем, неизвестно, действительно ли к этому причастны драконы, но наследники этих родов с рождения обладают чародейским даром. Сильнейшие из чародеев управляют своими домами, младшие сыновья аристократов обычно идут в мушкетёры, совмещая владение оружием и магией, а редкие потомки драконов, не унаследовавшие магического дара, обычно уходят в священники, вместо магических способностей получая дар чудотворства. Впрочем, иногда в священники идут и по собственной воле, получая и дар чародейства, и дар чудотворства.

Между аристократами и простолюдинами находится третье сословие, в которое входят уже упомянутые священники, адвокаты, богатые горожане и купцы и учёные, в том числе изучающие волшебство. В отличие от чародеев-аристократов, волшебники получают магические способности не от рождения,а тяжёлым трудом и длительным обучением, для чародеев магия — это искусство, а для волшебников — наука или ремесло. Зато волшебники могут создавать для чародеев-аристократов магитеховые устройства, похожие на изобретения Леонардо да Винчи. Иногда и чародеи-аристократы сами изучают академическую магию, совмещая её со своим природным даром и «проверяя алгеброй гармонию». Следует отметить, что раса гномов почти целиком принадлежит сейчас к третьему сословию, и что во время больших потрясений это третье сословие увидело свой шанс оттеснить в сторону аристократов.

Хотя церковь, разумеется, проповедует свою веру и простолюдинам, многие из них сохранили верность древней богине, называемой ими Матерью (что даёт аристократам ещё один повод считать простолюдинов совсем другими существами, другого сорта). Жрецы Матери, именуемые друидами, черпают силы у первозданной природы, отрицающей цивилизацию. После того, как Островная империя была

ввергнута в хаос, многие друиды увидели возможность разрушить ненавистную им цивилизацию, а среди не являющихся последователями Матери многие решили, что получили индульгенцию на уничтожение всех друидов. Впрочем, другие люди решили, что если уж старые законы больше никем не соблюдаются, то можно просить помощи и у друидов.

Сейчас от Островной империи отделились Вольные острова — острова восставших простолюдинов и буржуазии. Разумеется, ни один из этих островов не похож на другой, и Вольные острова периодически воюют друг с другом сами. То же, что осталось от некогда могучей империи, расколото войной между эльфами, дварфами и людьми.

Протагонисты

Персонажи игроков — жители бывшей империи, пытающиеся либо восстановить империю в её былом величии, либо уничтожить её окончательно, либо просто выжить и по возможности поймать крупную рыбу в мутной воде. Если среди персонажей есть, например, эльф-аристократ, он вполне может работать и на аристократов-людей или вообще помогать простолюдинам, равно как и простолюдин может по доброй воле помогать аристократам. Хотя к таким персонажам, скорее всего, будут относиться с большим или меньшим предубеждением.

Антагонисты

Любая из сил, сражающихся за остатки Островной империи, может выступать в роли как союзников, так и противников персонажей игроков. А сил этих очень много: три расы аристократов, представители буржуазии, волшебницы, церковь, друиды, республиканцы, анархисты и представители других политических течений и, наконец, люди, желающие, чтобы хаос длился как можно дольше.

Особенности мира

Островная империя — вовсе не царство всеобщего равенства, хотя война уравнивает для всех шансы получить пулю в голову. Мужчины и женщины занимают разные социальные роли, расы аристократов формально равны, но смотрят друг на друга враждебно, три разных сословия — это вообще три разных мира. Но в эпоху перемен самые разные люди могут объединиться ради общей цели.

Основным способом сообщения между различными островами являются корабли, а где корабли — там и пираты. Хотя между ближайшими островами можно перелететь на грифонах или каких-нибудь похожих существах. Ну а в море разумеется, водятся русалки и различные морские чудовища.

Био-нефилимы

Дистопичный мир, стонущий под пятой самозванного бога, клонированного из крови с Туринской плащаницы.

Наверное, учёным не нужно было понимать слова «играть в Бога» настолько буквально. И уж тем более было плохой идеей пытаться создать клона из образцов ДНК следов крови на Туринской плащанице. Поначалу казалось, что эксперимент увенчался успехом: созданный клон, получивший имя Кетер (в честь первого из каббалистических Сфирот), позврослев, выразил готовность сотрудничать с учёными. Через некоторое время он уже участвовал в опытах по созданию других подобных клонов, а затем и возглавил эксперименты в этой области. Потом он постепенно поднялся до главы создавшей его корпорации, а потом стал правителем всей Земли, объявив себя Богом. (Нельзя не признать, что у него были на это основания…)

Увы, пытаясь создать клона из крови Христа, учёные создали Антихриста. Он унаследовал божественные силы, но у него не было души: сочувствие, милосердие, любовь, даже дружба — все эти чувства были незнакомы ему самому и его «ангелам», которых он создал по своему образу и подобию.

На дворе конец XXII века. Новоявленный бог железной рукой правит своей киберпанковой теократией. Его клонированные солдаты, столь же бездушные, как и он сам, не ведают жалости, как и его «дети» — био-ангелы, выполняющие его волю, рея над ночными городами подобно тёмным отражениям старых комиксовых супергероев. Любое сопротивление подавляется, любое сомнение в божественности Кетера, как и поклонение каким-либо другим богам, карается смертью.

Некоторые люди в своих тайных храмах возносят молитвы к небесам, ожидая пришествия Спасителя. Но что, если он уже среди людей?

Протагонисты

Персонажам игроков предлагается взять на себя роль членов повстанческих организаций, борящихся против Кетера. Они могут не верить в Бога (хотя попробуй тут не поверь, когда существование Антихриста является фактом) или даже принадлежать к разным повстанческим организациям с разными взглядами, но их общей целью является свержение самозванного бога.

Важную роль для повстанцев играют био-нефилимы — дети от случайных связей био-ангелов, которые вовсе не склонны вести целомудренный образ жизни, но неспособны любить и не заботятся о своих любовницах и детях. Био-нефилимы являются единственными среди повстанцев (или, возможно, практически единственными, исключая редких живых святых), кто обладает сверхъестественными способностями, но повстанцы стараются скрывать их присутствие в своих рядах — иначе био-ангелы могут начать убивать всех своих любовниц и детей. Если не вся партия состоит из био-нефилимов, их сверхъестественные силы могут уравновешиваться тем, что большинство из них — подростки или даже дети, и среди них нет ни одного старше 25 лет.

Антагонисты

«Имперскими штурмовиками» Кетера являются его клонированные солдаты. Будучи клонами, они не имеют души, что означает отсутствие каких-либо эмоциональных связей с другими людьми и даже другими клонами. Для существа без души человеческая жизнь не имеет никакой ценности: оно может грабить, насиловать, пытать, убивать, расчленять и даже есть заживо, не испытывая никаких душевных терзаний. Именно из-за этой жестокости простые люди боятся клонов, но из-за отсутствия эмоциональной связи друг с другом клоны плохо работают в команде, и часто Кетер вынужден прибегать к помощи солдат-людей. Впрочем, быть может, однажды даже клон сможет захотеть стать человеком?

В качестве людей-управляющих Кетер использует «бессмертных» — людей, которым он даровал возможность после смерти возрождаться в телах заранее выращенных клонов. Это своего рода аристократия нового мира. К сожалению для Кетера и его био-ангелов, им самим такой вид бессмертия недоступен: у них нет того, что могло бы переселиться в новое тело. И это вызывает у Кетера страх перед небытием, ожидающим его в случае смерти. Кетер не слишком рассчитывает на лояльность бессмертных — и имеет на то основания.

Первыми после самого Кетера являются его био-ангелы, созданные им и разделённые на девять чинов по образцу христианской мифологии, с семью био-архангелами во главе этой иерархии. Будучи клонами, они не имеют души — с уже перечисленными последствиями — но из-за того же отсутствия души они не лояльны никому, включая самого Кетера, и представляют собой пауков в банке.

Особенности мира

Способности био-нефилимов и био-ангелов более или менее соответствуют чудесам, описанным в христианской мифологии. Разумеется, они могут отличаться у разных нефилимов или ангелов. Био-ангелы, по крайней мере, сильнейшие из них, теоретически могут останавливать стихийные бедствия, исцелять раненых и призывать манну небесную, но редко делают это, «чтобы людишки не расслаблялись».

Пытаясь понять природу человеческой души, Кетер создал аниматех — технологии, использующие в качестве источника энергии человеческие души. В качестве сырья аниматехники могут использовать души врагов режима, души преступников, бомжей и других обитателей трущоб, но они также и просто покупают души у отчаявшихся людей или забирают их за долги. Без души человек остаётся живым, но теряет способность к сопереживанию. Кетер, однако, не продвинулся далеко в поисках бессмертия для себя лично.

Био-нефилимы: Судный день

Продолжение мира «Био-нефилимы» после библейского Апокалипсиса, в котором клон-Антихрист сумел отразить удар небесного воинства, продав силам ада души всего человечества.

Когда Кетер самозванно провозгласил себя Богом, чаша терпения Господа переполнилась. И огненный дождь пролился на землю, и небеса разверзлись, и легионы ангелов спустились с неба. И воинство небес схлестнулось с армиями самозванного бога, и тут и пришёл бы конец его власти, но в войну решили вмешаться легионы ада, сделав Кетеру предложение, от которого тот не мог отказаться. Сатана не стал покупать его душу (у Кетера её никогда не было) — он, не размениваясь, запросил души всех людей. Кетер согласился, и вместе с силами ада ему удалось остановить продвижение небесного воинства.

Большая часть мира представляет собой пустыню, выжженную огнём и серой, по которой бродят демонические чудовища, и в которой разбросаны редкие мегаполисы из стали и бетона. Большая их часть всё ещё находится под властью Кетера, но некоторые были захвачены ангелами, восставшими творениями самого Кетера или своевольными демонами, а посреди пустошей сталкиваются армии добра и зла, смертных и бессмертных.

Сопротивление людей, однако, стало ещё более яростным, и оно было бы ещё яростнее, если бы люди знали, что Кетер одним росчерком пера продал души всех людей дьяволу. Но Кетер, предвидя последствия, говорит об этом лишь тогда, когда желает сломать чью-то волю. Чего, однако, не знает он сам, так это того, что у него не было власти подписывать этот договор: души людей не являются его собственностью, и он не может распоряжаться ими. Люди не обречены на вечные муки ада, и надежда для них ещё есть.

Протагонисты

В борьбе против войск Кетера и легионов ада к повзрослевшим уже био-нефилимам присоединились другие обладатели сверхъестественных способностей: маги, святые, ангелы в телах людей и менее заслуживающие доверия дэймонтехники, вооружённые устройствами, приводимыми в действие запертыми внутри них демонами. Разумеется, осталось место и для простых смертных.

Антагонисты

Помимо клонов-солдат и био-ангелов Кетера, человечеству угрожают твари ада: от безмозглых хищников, рыщущих по пустошам и трущобам мегаполисов, до коварных соблоазнителей и манипуляторов и могущественных князей ада. Кетер не доверяет демонами (и имеет на то причины), но они не интересуются им самим до тех

пор, пока он им полезен: им нужны души людей, а не его собственная, которой у него нет.

И ещё, увы, многие простые люди, увидев конец света или узнав о том, что души всех их уже проданы сиам ада, решили, что раз уж они прокляты, то нет ничего запретного. Некоторые из них служат силам ада, а некоторые просто убивают и насилуют.

Особенности мира

Мир очень сильно изменился после начала апокалипсиса. Теперь уже все его жители вынуждены были признать существование магии, способной призывать и подчинять себе ангелов или демонов: и сам Кетер и повстанцы широко используют таких магов.

Всё более широкое распространение клонирования и появление клонов-рабочих, секс-клонов и других клонов в дополнение к солдатам сыграло с Кетером злую шутку: дело в том, что ни ангелы, ни демоны изначально не могли воплощаться в материальном мире (лишь недавно они, как говорят, получили такую возможность), но могли вселяться в тела клонов, не имеющих души. (Могли и в тела людей, просто это было для них гораздо сложнее). Сейчас тела многих оставшихся клонов-солдат — тех, с кем это успели сделать, но ещё не всех, и почти исключительно солдат — покрыты магическими татуировками, защищающими их от вторжения в их тела, точно такие же татуировки защищают и био-ангелов и самого Кетера. Ангелы и демоны могут находить себе новые тела в случае смерти прежнего, но некоторые из них являются Запечатанными — тела, в которые они вселились, были покрыты магическими знаками, не позволяющими им покидать эти тела. Служащие Кетеру маги могут Запечатывать как ангелов, так и демонов, чтобы заставлять их служить им: будучи запертыми в одном теле, духи рая или ада становятся немного сильнее, но гибнут вместе со своим телом… или думают, что им грозит гибель в случае смерти их тела.

Во время апокалипсиса погибло множества людей, но врата рая или ада оказались для них закрыты. Лишь немногие получили после смерти блаженство, покой или даже муки ада — большинство осталось на земле неупокоенными призраками, делающими и без того неуютный мир ещё более опасным. Подобно ангелам или демонам, призраки могут вселяться в тела клонов, но также аниматехники используют их как новый источник сырья.

Помимо ещё большего распространения аниматехнических устройств, появился новый их вид — дэймонтехнические устройства, использующие в качестве источника энергии запертых внутри ангелов или демонов и, разумеется, гораздо более сильные, чем простой аниматех. Обе стороны используют устройства и с ангелами и с демонами: слуги Кетера больше с ангелами, а повстанцы больше с демонами — однако, в руки повстанцев нередко попадает трофейный дэймонтех, использующий силу ангелов, и ни повстанцы, ни сами скованные ангелы не уверены, что ангелов можно освободить, просто уничтожив устройство.

Дети рая и ада

Потомки ангелов и демонов в современном мире, которым тайно манипулируют их родственники с обеих сторон, пытаются сохранить свои жизни — и родственные узы.

Ангелы и демоны давно живут среди смертных. Они плетут свои интриги, играя смертными, как фигурами на шахматной доске, каждые строя своё видение будущего — в виде рая или ада на земле. Люди гибнут в их интригах сотнями и тысячами, но сами ангелы и демоны остаются в стороне, предпочитая улыбаться друг другу за столом переговоров.

Но там, где встречаются враги, иногда, раз в сто лет или реже, вспыхивает запретная любовь между ангелом и демоном. И от этой любви рождаются дети, именуемые нефилимами, — наполовину ангелы, наполовину демоны. Жизнь этих детей нелегка, ибо союз их родителей либо запретен, либо насильственен: во втором случае его будут пытаться разрушить родственники только с одной стороны, в первом — с обеих. Самое существование нефилимов считается преступлением, и силы и рая, и ада будут стараться уничтожить их… или же переманить на свою сторону, ибо в каждом нефилиме есть готовые зёрна как добра, так и зла. Добро и зло постоянно борятся в душе каждого из нефилимов, и кто из них возьмёт верх — никто не может предсказать заранее.

Протагонисты

Персонажи являются нефилимами — детьми от браков ангелов и демонов. По умолчанию считается, что все персонажи игроков приходятся братьями и сёстрами друг другу, но это необязательно, хотя и желательно. Они пытаются выжить в не принимающем их мире, зажатыми между молотом и наковальней, и найти в этом мире своё место.

Создавая персонажей, игроки должны будут продумать свою общую семью. Кто были их родители? Был ли их союз добровольным и основанным на любви? На обмане? На принуждении? Живы ли они сейчас? Оба или кто-то один? Живут ли они вместе со своими детьми? Бросили их и убежали? Бесследно исчезли в неизвестном направлении? Похищены силами рая или ада? Любили ли они своих детей? Как заботились о них? И так далее.

Затем, разумеется, игроки должны будут распределить роли в семье: старшие и младшие братья и сёстры, любимый ребёнок, «паршивая овца», близнецы, соперники и так далее (что касается инцестуальных отношений… когда самое твоё существование объявлено преступлением, недолго и решить, что худшего преступления ты уже не совершишь, — но лучше так не делать). И продумать отношения семьи в целом и отдельных её членов с силами рая и ада, а также смертными, среди которых они живут.

Что касается дальнейших скрещиваний, то ребёнок нефилима и ангела, демона либо человека тоже будет нефилимом, но не далее чем во втором поколении: если крови демона или ангела меньше четверти, родившийся ребёнок может быть ангелом, демоном или простым смертным, но не нефилимом. Персонажи игроков, таким образом, могут приходиться друг другу двоюродными братьями от братьев и сестёр-нефилимов, но не более дальними родственниками.

Антагонисты

Персонажам игроков противостоят как ангелы, так и демоны — и отличить одних от других бывает довольно сложно, особенно когда те и другие пытаются убить тебя за сам факт твоего существования. Демоны делают то, что и должны делать демоны, но убеждают всех в том, что они белые и пушистые, просто болеют, а ангелы говорят то, что ожидаешь услышать от ангелов, но сами не брезгуют морально сомнительными методами. Впрочем, ангелы, кажется, действительно чуть-чуть лучше — точнее, демоны менее связаны необходимостью казаться добрыми. Действительно ли ангелы выполняют таким вот образом волю Всевышнего — доподлинно неизвестно, ибо с Ним мало кто говорил лично, а утверждающие, что Он говорил с ними, возможно, врут. Впрочем, кто на самом деле является меньшим злом или даже не злом вообще в войне рая и ада — персонажам предстоит выяснить самостоятельно.

И ангелы, и демоны используют множество смертных слуг, управляя корпорациями и армиями, владея «заводами, газетами и пароходами». Сколько-либо крупные организации смертных: ФСБ, ЦРУ, ДАРПА и прочие, даже Ватикан — не контролируются полностью только одной стороной, имея в себе, как минимум, шпионов противной стороны. Миллионы мелких клерков даже не знают о том, кому они служат на самом деле, но ангелы и демоны используют и спецназ, вооружённый благословлённым или проклятым оружием, и повелевают таинственными культами, лидерам которых они иногда открывают тайны чернокнижия (гоетии) или белокнижия (теургии). Некоторые особенно ценные агенты рая или ада несут в своих жилах кровь ангелов или демонов.

Иногда в войну рая и ада вмешивается третья сила — загадочные Духоборы, знающие об истинной роли ангелов и демонов в мире людей и относящихся к ним по принципу «чума на оба ваши дома». Многие из членов этой организации владеют магией, позволяющией им противостоять ангелам и демонам или подчинять их себе, верхушка организации продлевает свою жизнь уже столетия. Духоборы могут как пытаться переманивать нефилимов в свои ряды (что нередко добавляет ангелам и демонам желания убивать нефилимов), так и пытаться уничтожать их. (Следует отметить, что заклинания, действующие на ангелов или демонов, не действуют на нефилимов, которые ни то, ни другое). Однако, считать, что Духоборы в моральном отношении в чём-то лучше своих врагов, — очень, очень большая ошибка.

Особенности мира

Духи ада и рая, в том числе и нефилимы, обладают способностью видеть Лимб — истинное отражение земного мира, лежащее на пересечении небесной и адской сфер. В Лимбе всё обретает своё истинное лицо, отражающее истинную сущность, и ангелы и демоны не любят нефилимов во многом именно за способность видеть их.

Способности ангелов и демонов рекомендуется привязать не к «крови» ангелов и демонов (или не только к ней), а к свойствам их души (например, семи смертным грехам и семи христианским добродетелям), чтобы у нефилимов-братьев и сестёр не было однотипных способностей.

Вампир: Человечность

Каким был бы мир Маскарада, если бы вампиры всерьёз понимали, чем грозит им потеря человечности?

Вампиры, создания ночи, тысячелетиями жили среди людей, таясь в тенях. Они называют себя Проклятыми — ибо они действительно прокляты и знают это лучше, чем кто-либо. Их проклятье даже не в том, что они должны пить кровь, или что лучи солнца губительны для них. Не в том, что им недоступны радости еды или секса. Их проклятье в том, что в каждом вампире живут две сущности, пожирающие его изнутри.

Первая из них зовётся Зверем и воплощает в себе жажду крови, сжигающую каждого вампира. Каждое убийство, каждый акт жестокости, даже эмоциональной, подпитывает Зверя, постепенно превращая в вампира в кровожадного хищника. Когда же Зверь полностью завладевает вампиром, тот перестаёт быть собой, теряя последние остатки человечности и превращаясь в животное. И чем ближе вампир к этому, тем быстрее он начинает падать, срываясь в спираль из крови и убийств. Даже простое восприятие живых как пищи — уже первый шаг к падению.

Вторая зовётся Могилой и воплощает в себе чёрную пустоту в душе вампира. Вампиры мертвы, и им нужно нечто, что может заставить их почувствовать себя живыми. Почему вампиры окружают себя предметами роскоши, произведениями искусства и красивыми женщинами? Почему они пытаются заводить отношения с живыми? Именно для того, чтобы самим почувствовать себя живыми. По мере того, как Могила завоёвывает себе всё большее пространство внутри вампира, его эмоции отмирают, пока, наконец, ему не становится абсолютно всё равно, жив он или нет. Некоторые вампиры пытаются вырваться из Могилы, делая поблажки Зверю: давая выход хотя бы отрицательным эмоциям, лишь бы это были хоть какие-то эмоции, — но с тем же успехом можно поджечь дом, чтобы спастись от холода.

Вампиры знают о висящей над каждым из них угрозе, и изо всех сил стараются сохранить свою человечность. Фактически, вампир вынужден пытаться быть более человечным, чем сами люди, и более живым, чем живые люди. Вампирское общество старается быть (или хотя бы казаться) максимально гуманным, чтобы предотвратить скатывание своих членов в безумие. Однако, им удаётся лишь отсрочить неизбежное: большинство вампиров протягивает в лучшем случае пару столетий, а более полутысячи лет сохраняют здравость рассудка лишь единицы. Некоторые вампиры убивают себя, поняв, на что они обречены. Некоторые навсегда зарекаются передавать своё проклятье смертным, то есть не создавать себе подобных. Но желание жить удерживает вампиров от самоубийства, одиночество заставляет их искать общества смертных, а нежелание терять близких людей заставляет вампиров передавать им своё проклятье…

Протагонисты

Персонажи игроков — вампиры, пытающиеся выжить в современном мире, недружелюбном к ним. И, возможно, смертные люди — друзья этих вампиров, знающие об их истинной природе и помогающие им, но ещё не получившие от них проклятье

вампиризма. Отсутствие сверхъестественных способностей у смертных может частично уравновешиваться отсутствием и проблем, связанных с вампиризмом.

Антагонисты

Одной из главных опасностей для вампиров являются их бывшие сородичи, сошедшие с ума. И если провалившиеся в Могилу, скорее всего, могут разве что зрелищно сгореть в лучах рассвета на глазах у публики, то поддавшиеся Зверю оставят после себя много трупов, прежде чем будут убиты. Некоторые из «озверевших», почувствовав свой неминуемый конец ещё до того, как окончательно сойдут с ума, пытаются сбежать от своих сородичей. Если же вампир позволил взять над собой верх и Зверю и Могиле, то он будет отличатьсяот предыдущих лишь тем, что не будет испытывать никаких эмоций, механически утоляя свой голод, тогда как поддавшийся одному лишь Зверю будет получать садистское удовольствие от убийств. Самое худшее в таких слетевших с нарезки вампирах — то, что когда-то они были близкими для каких-то других Проклятых.

При этом никаких альтернативных сообществ вампиров не существует: открытое декларирование презрения к людям сведёт вампира до уровня животного самое позднее за несколько лет, а война между двумя сообществами сделает то же самое с обеими сторонами.

Вампиры убивают сорвавшихся с нарезки сородичей в первую очередь потому, что те своими преступлениями могут нарушить тайну существовавния вампиров. Или привлечь внимание охотников: от правительственных спецслужб до ватиканских инквизиторов. И им, особенно последним, будет очень, очень сложно объяснить, что вампиры на самом деле не желают людям зла, просто им нужна человеческая кровь. Плюс не стоит полностью сбрасывать со счетов простых смертных, случайно узнавших о существовании вампиров (или о том, что кто-то из их близких завёл дружбу с живым мертвецом) и начавших предпринимать судорожные и непредсказуемые действия.

И ещё одну опасность для вампиров представляют их собственные старейшины: им, существующем в качестве вампиров на протяжении столетий, очень трудно сохранять былую человечность всё это время. При этом с возрастом возрастает как могущество вампира, так и риск впасть в безумие, а хуже сорвавшегося с нарезки вампира может быть только сорвавшийся с нарезки древний вампир. Многие от скуки начинают развлекаться интригами, которые стоят другим вампирам, в лучшем случае, счастливой нежизни и вдобавок приближают безумие самих интриганов.

Но враг, который находится ближе всего к каждому из вампиров, сидит внутри самого вампира. Зверь и Могила жаждут заполучить его себе целиком, и убивая своих сородичей, поддавшихся Зверю, вампир рискует поддаться ему сам, а теряя близких — смертных ли или других вампиров, в том числе впавших в безумие и убитых им самим — он всё сильнее чувствует холод Могилы. А если он ничего не чувствует, убивая своих бывших друзей, — значит, Могила уже близко. И очень вероятно, что рано или поздно его бывшим друзьям придётся убивать его самого…

Бесцветный мир

Мир, потерявший краски, населённый людьми, потерявшими остроту чувств, осаждаемый серыми ордами Бесцветной Королевы, — и редкие люди, ещё способные видеть яркие цвета, пытающиеся спасти этот мир или хотя бы не погибнуть самим.

Этот мир потерял свои краски. Серое небо затянуто серыми облаками, сквозь которые изредка проглядывает бесцветное солнце. По серым улицам серых городов в каждодневной бессмысленной рутине бродят серые люди — даже человеческие эмоции потеряли яркость в этом мире. Серые пустоши обступают серые города, и из стелющегося по серой земле бесцветного тумана выходят орды бесцветных существ, желающих высосать из мира все краски, ещё оставшиеся в нём. И где-то в утопающих в серой мгле серых руинах сидит на сером троне Бесцветная Королева, повелевающая своими бесцветными ордами.

Иногда в этом мире ещё попадаются островки цвета: отдельные разноцветные цветки, зелёные деревья, голубые озёра, иногда золотые украшения или яркие детские игрушки. Но Серое братство, утверждающее, что защищает людей от Бесцветных орд, каждый раз, найдя такой островок цвета, старается накрыть его куполом — возвести вокруг него храм или хотя бы часовню и пускать людей только по праздникам. Внутри таких храмов мир снова обретает цвета, а чувства — яркость, но такие островки цвета почти без исключений со временем тускнеют и сереют — и Серые братья обвиняют в этом художников, высасывающих цвета из мира.

Именно художников Серое братство винит во всех бедах этого мира. Именно они, говорят Серые, выпили цвета из мира, чтобы наполнить ими свои картины. Поэтому рисование в бесцветном мире настрого запрещено, а способных использовать магию цвета либо убивают, либо заставляют служить Серым.

Строже всего охраняются в двенадцати самых больших храмах в двенадцати великих городах двенадцать Дев, каждая из которых является воплощением своего цвета: ярко-красная, страстная Скарлет; изумрудно-зелёная, полная жизни Джейд; тёмно-синяя, благородная Индиго; солнечно-жёлтая, радостная Цитриния; безупречно-белая, невинная Вайс; чёрная, как ночь, печальная Нера; огненно-оранжевая Померанс; фиолетовая, задумчивая Виолетта; коричневая, рассудительная Кафа; розовая, нежная Пинк; небесно-голубая, легкомысленная Азура и непостоянная Циания, цвета морской волны. Тринадцатая дева — серая Грей — превратилась в Бесцветную Королеву, которая сейчас угрожает всему миру. Двенадцать Дев живут в своих золотых клетках, из которых Серые не выпускают их ни на минуту, ибо боятся, что в случае гибели или бегства одной из Дев её цвет исчезнет из мира навсегда. Девы тяготятся своим заключением и отдали бы всё, чтобы взглянуть на внешний мир хотя бы одним глазком… но вряд ли они будут рады, увидев серый мир за пределами их дворцов. И каждую из Дев охраняет свой Бесцветный Брат, цвета в котором настолько мертвы, что даже рядом с Девой он видит лишь оттенки серого.

Протагонисты

Большинство людей в этом мире серые, но персонажи игроков вновь обрели свои цвета — возможно, от соприкосновения с одним из островков цвета, а возможно, испытав неожиданно сильную эмоцию. Другие люди видят их такими же серыми, как

они сами, но сами они, называемые цветовидцами, видят друг друга в цвете и таким образом узнают друг друга при встрече.

Серые люди часто обретают способности цветовидцев спонтанно, и Серое братство не в силах предотвращать это. Поэтому оно использует цветовидцев, чтобы находить новые островки цвета (цветовидцы могут замечать их там, где серые люди просто пройдут мимо) или вести караваны сквозь Хмарь между городами. (Для последнего, впрочем, Серые братья иногда носят с собой раки с цветными «реликвиями» вместо цветовидцев-проводников).Некоторые цветовидцы исполняют роль жрецов в храмах, но им настрого запрещено покидать пределы храмов. И если храм начнёт терять цвета, виновным будет объявлен цветовидец.

Антагонисты

С одной стороны, персонажам, да и всему живому противостоят Бесцветные орды, служащие Бесцветной Королеве. Орды уродливо искажённых существ, не ведающих ни боли, ни страха, ни жалости, охотятся на путников в серых пустошах или, собравшись в огромные армии, нападают на города, защищённые от них лишь крепкими стенами и отчаяньем — не мужеством — защитников.

С другой стороны, конкретно цветовидцам угрожают Серые братья, считающие каждого цветовидца потенциально опасным для мироздания в целом. Они могут считать его временно полезным, но шаг вправо, шаг влево — и Серые уже готовят орудия казни. Если же цветовидец не сотрудничает с Братством добровольно, он по определению подлежит уничтожению.

Обычно Серые не могут распознавать цветовидцев, но некоторые из братьев, называемые Сероглазыми (неточное обозначение, ибо глаза — единственное, что не является у них серым), не обладая способностями к магии цвета, могут разпознавать цветовидцев. По слухам, многие, если не все Сероглазые прежде были цветовидцами, но сейчас их эмоции приглушены и замещены одной лишь завистью к тем, кто ещё способен переживать их ярко.

Особенности мира

Цветовидцы обладают способностью не только видеть оставшиеся в мире цвета, но и использовать магию цвета. Однако, её источниками могут служить две вещи: либо очень сильные эмоции, переживаемые самим цветовидцем, либо цвет, зачерпнутый извне, в одном из мест, где ещё сохранились цвета. Каждой эмоции соответствует свой цвет, и каждым цветом можно «нарисовать» только предмет, существо или абстракцию этого цвета. Серые братья убеждены, что использование магии цвета постепенно выпивает из мира оставшиеся краски, и считают любое её использование преступлением. Они также могут высасывать цвета из цветовидцев, возвращая их в окружающий мир, но убивая самого цветовидца.

Между городами часто можно угодить в бесцветный туман, называемый Хмарью. Она не только приглушает цвета, но и высасывает эмоции, заставляя заблудившихся в ней терять свою личность и присоединяться к Бесцветным ордам. Цветовидцы могут противостоять влиянию Хмари и защищать от него других, но не бесконечно долго.

Магия сердец

Маги, черпающие свои силы из человеческих сердец, сражаются со злыми коллегами по цеху и пытаются избежать инквизиции, имеющей более чем достаточно оснований ненавидеть магов.

В этом мрачном средневековом мире у инквизиторов есть очень веские основания жечь магов на кострах. Ибо источником магии в нём являются человеческие сердца: чтобы стать магом, нужно вырвать сердце из груди человека, а чтобы стать более могущественным магом, нужно вырывать по одному сердцу за каждую ступень могущества. Насколько большую силу даст магу каждое сердце — зависит от личности убитого, от способа убийства и от дружбы или вражды с магом. Путь каждого мага залит кровью, и неудивительно, что простые люди боятся волшебников.

Есть несколько способов заполучить себе человеческое сердце и вместе с ним волшебную силу. Проще всего, разумеется, убить своего врага или даже случайного человека — так поступают дикие берсерки и горцы Севера, вырывющие сердца из груди поверженных врагов, ассасины Востока, вырезающие сердца из мёртвых тел своих жертв, куртизанки-убийцы Юга, закалывающие своих любовниковв постели, жрецы Запада, убивающие рабов обсидиановыми ножами на вершинах ступенчатых пирамид, и многие другие. Достаточно могущественные маги уже не убивают людей сами, а посылают своих бессердечных слуг собирать сердца для них.

Некоторые, однако, не желая убивать других людей или по какой-либо другой причине вырывают сердце из собственной груди, превращаясь в нежить, называемую личами. Но даже когда они делают это, чтобы не убивать других людей, лишившись сердца, они лишаются и способности испытывать эмоции — в том числе те, что мешают им убивать людей уже после этой операции.

Некоторые маги собирают лишь те сердца, которые уже были добыты другими магами — разграбляют могилы мёртвых магов (хотя маги редко умирают своей смертью), крадут сердца или убивают магов. Однако, убить мага — задача непростая сама по себе для человека, который не является магом сам.

И последний способ — получить сердце человека, отдавшего его добровольно. Таким образом можно получить одни из самых сильных сердец, но лишь очень немногие люди готовы на такое самопожертвование ради другого человека.

Впрочем, чтобы стать магом, не всегда нужны какие-то особенные ритуалы: с достаточно сильными сердцами становление магом может произойти случайно и даже вопреки воле мага. Убивший ненавистного врага может получить его сердце, убивший мага может получить все собранные им сердца, умерший ради близкого человека может отдать ему своё сердце, соблазнитель, разбивший сердце искренне любившей его девушки, может получить сразу и магическую силу и покорную ему нежить (хотя не все будут рады видеть бывшую любовницу в таком виде), а совершивший самоубийство в глубокой депрессии может выжить, превратившись в лича. Поэтому более или менее слабых магов всегда достаточно много, и инквизиция не остаётся без работы.

Протагонисты

Персонажи игроков — маги сердец. Или маги сердец и их спутники. Или инквизиторы, охотящиеся на магов сердец. Или даже маг сердец и его бессердечные слуги или

слуги мага-NPC. Игрокам следует учитывать, что почти каждый маг сердец — в лучшем случае, трагический герой или столь же трагический злодей, а в худшем — антигерой или не герой вовсе.

Антагонисты

В силу природы обретения магии сердец у практикующих её магов редко бывают предубеждения против убийства. Чем больше людей убивает маг, тем сильнее он становится. Результат? Маги сердец тяготеют если не к тёмному властелинству, то к крови и массовым убийствам, даже если у них самые благие намерения. Иногда даже особенно если у них самые благие намерения.

Мало-мальски могущественный тёмный властелин всегда имеет при себе армию бессердечных — живых мертвецов, чьи сердца он вырвал из их груди. Они полностью покорны тому, что владеет их сердцами, и не испытывают никаких эмоций. Впрочем, некоторые из них, сохранившие эмоциональную связь с магом или кем-то ещё из живых, ещё способны испытывать какие-то чувства, но это не причиняет им ничего, кроме боли, ибо противиться приказам хозяина они почти никогда не в силах. Владеющий сердцем бессердечного или лича может приказать им умереть навсегда, без возможности воскресить их снова, но многие из тех, кто завладевал коллекциями сердец убитых магов, предпочитали сохранить их армии бессердечных для себя.

На магов сердец охотятся инквизиторы, среди которых в свою очередь не так мало магов: многие из них, убивая своих врагов, получают их силу — нередко даже вопреки собственному желанию. В сущности, именно инквизиция является одной из самых могущественных организаций магов сердец в мире. Однако, она таит угрозу не только для магов сердец, но и для самой себя и для людей, которых она призвана защищать: поскольку инквизиторы обладают огромными коллекциями сердец, собираемых на протяжении столетий, кто-нибудь из могущественных магов может захотеть прибрать её к рукам, или кто-нибудь из инквизиторов может удариться в тёмное властелинство. И кто даст гарантию, что инквизиция уже не контролируется каким-нибудь кровавым властелином?

Особенности мира

Собранные сердца имеют символическое, но материальное воплощение: они могут храниться в виде бутылок красного вина в погребе замка, рубинов на перстнях мага, колоды карт червонной масти в кармане, даже татуировок-сердечек на теле куртизанки (в случае её смерти проявляющихся на теле убийцы) — а могут парить вокруг мага в виде красных огней, левитирующих алых кристаллов или даже живых, пульсирующих сердец. Обретя эти предметы, от них непросто избавиться: они будут стараться вернуться к магу.

Обычным монстрам тоже можно добавить «сердечной» тематики: либо им нужны человеческие сердца (виндиго), либо они были созданы с помощью человеческих сердец (големы, хотя здесь скорее речь шла о Железном Дровосеке), либо они были сердцами раньше (призраки), либо их собственные сердца могут быть использованы магами (единороги, драконы и прочие).

Сожжённый Рим

Выжившие римские граждане пытаются спасти последние следы цивилизации среди руин Вечного Города, сожжённого варварами.

Вечного Города больше нет. Он разграблен и сожжён варварами. Ни военная мощь Рима, ни крепкие городские стены, ни сами боги Олимпа — ничто не смогло остановить нашествие варваров. Рим лежит в руинах, среди тлеющих огней пожарищ, и вместе с ним догорает тысячелетняя античная культура: от Гомера до Юлиана, от милетской школы до неоплатоников. Теперь Рим захвачен варварами, слепыми к красоте творений этой тысячелетней цивилизации, для которых пергаменты с текстами философов — это всего лишь куски свиной кожи, великолепные древние храмы — это жилища их врагов, которые должны быть разрушены, прекрасные статуи богинь — это всего лишь высеченные из мрамора голые женщины, а прекрасная музыка кифаредов — это вообще непонятно что, потому что они не станут дослушивать её и до середины.

Орды варваров велики, и надежда победить их слаба. Но есть надежда сохранить оставшиеся достижения культуры до тех времён, когда из пепла прежней цивилизации не восстанет новая.

Протагонисты

Персонажи игроков — римские граждане (и немножко вчерашних рабов и варваров), пытающиеся спасти цивилизацию от варваров или хотя бы выжить самим. Так как древний Рим имеет свою специфику, далее будет приведено несколько возможных концептов персонажей:

Среди воинов следует выделить, разумеется, римских солдат, ныне оторванных от своих легионов, и гладиаторов (какой же Рим без гладиаторов?), которые больше не сражаются на потеху толпе, потому что этой толпы больше нет. Солдат можно разделить на всевозможных легионеров, катафрактариев, ауксилариев и прочих, а гладиаторов — на секуторов, бестиариев, ретиариев и тому подобных.

Со стороны «ума, а не грубой силы» могут выступать ораторы, вдохновляющие союзников и переубеждающие противников, жрецы греко-римских богов, а если участники игры решат, что это впишется в их видение игры, — то и инженеры вроде Архимеда, собирающие гастрафеты из подручного хлама, или натурофилософы, изучающие стихии природы, чтобы подчинять их себе. Авгуры-прорицатели тоже могут быть не лишними.

Среди персонажей игроков могут оказаться и преступники, примкнувшие к группе потому, что им больше не у кого воровать, и спортсмены или бывшие городские стражники, и музыканты — в зависимости от того, хотят ли участники видеть в игре «бардовскую музыку» хотя бы как в Mazes&Minotaurs, — и, возможно, даже куртизанки… впрочем, их, возможно, лучше вместе с рабами и прочими мирными гражданами отнести в категорию NPC, которых персонажи игроков должны будут защищать.

Антагонисты

В качестве основных антагонистов будут выступать, разумеется, варвары из разных племён: гунны, готы, вандалы и прочие. Но и римские граждане тоже могут переметнуться на сторону варваров.

Особенности мира

Это не критично, но автор предлагает считать, что действие происходит в альтернативной истории, в которой не было христианизации Римской империи Константином Великим: потому что эта идея посвящена спасению римской культуры, которая в сознании большинства игроков является в первую очередь языческой. (Впрочем, здесь вообще можно было бы заменить реальных римлян какими-нибудь эльфами, а готов и вандалов — орками.)

Также, если участники игры не против, возможен уклон в «сандалпанк» с паровыми машинами Герона Александрийского, изобретениями Архимеда и прочими техническими приспособлениями, которые теоретически могли существовать в античную эпоху, но не существовали или существовали лишь в единичных экземплярах.

На всякий случай следует напомнить, что если персонажи игроков действительно собирают артефакты античной культуры и доставляют их в безопасное место, им стоит позаботиться о том, чтобы это место оставалось тайным от варваров. (В крайнем случае — можно найти корабль, погрузиться на него и отплыть в какую-нибудь Африку… но сложности здесь могут возникнуть в каждом из пунктов.)

Если персонажи игроков действительно будут заниматься спасением культурных ценностей от варваров, то проще всего будет организовать эскорт выживших носителей культуры: эвакуация библиотек и всяких статуй (которые не только произведения искусства, но и объекты культа) потребует, как минимум, запряжённой волами телеги и привлечёт внимание.

Ну или игроки могут просто заняться выживанием на руинах разрушенной цивилизации.

Дикая магия

Герои путешествуют сквозь Хаос, поглотивший большую часть мира, пытаясь выжить самим и спасти то, что ещё осталось от мира.

Никто уже не помнит, как Хаос вырвался на свободу. Одни говорят, что была война между колдунами и священниками Творца, и маги выустили Хаос на свободу, желая направить его против своих врагов. Другие — что Хаос вырвался на свободу сам, когда маги в своей гордыне решили, что это они повелевают им. Так или иначе, но Хаос проник в упорядоченный мир, поглотив большую его часть. Сейчас мир представляет собой лишь островки упорядоченного, между которыми колышется марево Хаоса: бесформенное и постоянно меняющее форму, бесцветное и вмещающее в себя все цвета. В этом море Хаоса ничто не имеет постоянной формы, и лишь дети Хаоса — эльфы — могут путешествовать сквозь него сами и водить других путников, не рискуя сойти с ума и навсегда заплутать в Хаосе. И лишь воля Вседержителя и каждодневные молитвы верующих удерживает Хаос от того, чтобы поглотить остатки мира целиком.

Четыре расы населяют этот мир. Эльфы — дети Хаоса, в чьих жилах течёт магия, бродят по островкам упорядоченного и через Хаос, ища развлечений и играя с людьми в игры, где ставкой может быть что угодно: судьба, память, даже жизнь — в руках эльфов игральные карты и кости обретают волшебную силу. Эльфов не слишком любят (все, кроме некоторых детей — весьма неразумных детей), но их риходится терпеть, ибо только они умеют водить караваны через Хаос. Гномы же — дети Порядка, изобретшие огниво, колесо, гончарный круг и многое другое и передавшие свои знания людям. Люди же суть младшие дети Творца, наделённые им свободой выбирать между Порядком и Хаосом. Увы, именно эта свобода выбора и привела мир к тому состоянию, в котором он находится теперь, а заодно вызвала войну между людьми и гномами, которая сейчас, к счастью, стихла. И четвёртая раса — полулюди, то есть люди (именно люди: эльфы уже являются существами Хаоса, а гномы нечувствительны к мутациям), изменившиеся под действием Хаоса и утратившие человеческий облик. С тех пор, как Хаос обрёл свободу, полулюдей становится всё больше, и их уже не убивают (или, вернее, не всегда убивают) сразу после рождения или появления мутаций, но каждый получеловек — изгой среди людей.

Две силы борются за этот мир. С одной стороны — Порядок, созданный богом, которого называют Творцом, Вседержителем, Законодателем, иногда его зовут Архитектором, а гномы называют его Великим Кузнецом. Творец — бог порядка, законов, цивилизации и науки: хотя его жрецы обладают некоторыми сверхъестественными способностями (в основном антимагического характера), вместо призыва молний с небес они предочитают паровые ружья. С другой стороны — безликий Хаос, существовавший до акта творения и воплощающий всё неупорядоченное — в том числе и магию. (Здесь при желании можно добавить Восемь ветров магии.) Магов, разумеется, никто не жалует, но им озволяют жить до тех пор, пока их силы полезны людям.

Впрочем, говорят, что раньше были ещё две силы: Жизнь и Смерть (точнее, они и сейчас есть: люди не перестали ни рождаться, ни умирать) — и были кроны — маги, владеющие силой жизни, и клурки — маги, владеющие силой смерти. (Оба термина взяты из «Заколдованной страны».) Но сейчас те и другие уже редко встречаются

людям, хотя неупокоенные мертвецы продолжают встречаться тут и там, а ро зверо-людей говорят, что на самом деле они не полулюди, искажённые Хаосом, а создания Жизни.

Протагонисты

Персонажи игроков в данном случае — обычные странствующие фэнтезийные герои.

Антагонисты

Персонажам игроков могут противостоять как безумные маги Хаоса, так и фанатичные последователи Порядка, не считая разбойников-баронов и орд полулюдей, а также нежити и некромантов-клурков. И есть ещё твари чистого Хаоса, как сказочно-прекрасные, так и тентаклево-ужасные, а в глубинах Хаоса живут правители эльфов, для которых упорядоченный мир настолько же чужд, насколько людям чужд Хаос. А в самых-самых тёмных глубинах Хаоса обитают сущности настолько хтонические, что даже для эльфов — персонажей страшных людских сказок — они сами являются героями ночных кошмаров.

Особенности мира

Если кто-то будет это использовать: этот мир основан на альтернативных шкалах элайнментов, где с одной стороны более или менее привычные Порядок и Хаос (включающие также в себя науку и магию), но вместо добра и зла — Жизнь и Смерть.

Наследники Земли

Последние представители человечества, бежавшие с уничтоженной инопланетянами Земли на гигантском космическом корабле, скитаются по просторам космоса, пытаясь найти для себя новый дом и лелея надежду однажды отомстить.

Незадолго до гибели Земли человечество уже осваивалось в ближнем космосе, колонизировало ближайшие планеты и отправило колониальный корабль к Альфе Центавра. И именно оттуда спустя несколько лет начали приходить сперва встревоженные, потом напуганные, а затем полные паники сообщения о пришельцах.Их флот появился в системе Альфы Центавра и принялся… методично перерабатывать целые планеты, раскалывая их на куски, игнорируя при этом колонистов. Сообщения шли с задержкой в четыре года, и у людей было лишь несколько лет, прежде чем пришельцы появились и в Солнечной системе. Пришельцы не вели никаких дипломатических переговоров, они просто отмахивались от боевых кораблей землян, методично перерабатывая при этом одну планету за другой.

Земляне не могли остановить пришельцев, но уже вскоре после начала вторжения стартовал в черноту космоса корабль «Ковчег». Вслед за ним отправился в космическое плавание корабль «Изгнанник», а за те восемь лет, что земляне пытались хотя бы оттянуть неизбежное, ещё четыре таких же корабля: «Выживший», «Непобеждённый», «Мстительный» и «Скорбящий». Последний, седьмой корабль класса «Ковчег», получивший название «Наследник», успел принять участие в последнем бою с пришельцами и воочию увидеть падение Земли, прежде чем отчалить в безбрежный космос.

Семь «Ковчегов» являются самыми большими кораблями, когда-либо построенными человечеством: даже колониальный корабль, отправленный к Альфе Центавра, был меньше — но они довольно средние по меркам кораблей пришельцев. Каждый имеет несколько километров в длину, миллионы человек экипажа и пассажиров и в несколько раз больше колонистов в криогенных камерах. Плюс полная автономность: «Ковчеги» сами выращивают себе пищу и сами производят всё необходимое, начиная с гаек и кончая капитальными космическими кораблями и конструкционными элементами самих себя, — были бы ресурсы. И каждый из «Ковчегов» оснащён плодом последнего фундаментального открытия землян — экспериментальным сверхсветовым двигателем, позволяющим «Ковчегам» путешествовать между звёздами.

Протагонисты

Персонажи игроков являются членами экипажа «Наследника» (как последнего и самого совершенного из семи) или любого другого из «Ковчегов». Они могут быть практически кем угодно: командой учёных, исследующих планеты, военными, сражающимися с пришельцами на планетах и в космосе, офицерами, командующими всем кораблём, и даже разведчиками на небольшом корабле с собственным сверхсветовым двигателем. Скорее всего, они принимали участие в последних боях за Землю и имеют все основания ненавидеть пришельцев.

В случае гибели одного из персонажей его может заменить один из людей, находившихся в криостазисе. Впрочем, в силу ограниченности и медленного восполне-

ния своих человеческих ресурсов, экипажи «Ковчегов» могут пробовать самые отчаянные методы спасения жизней, вроде переноса сознания на электронный носитель, радикальной киборгизации вплоть до превращения человека в «мозг в банке», или клонирования. Впрочем, ни один из этих способов ещё не был опробован на практике, и персонажи игроков рискуют стать первыми, на ком они будут испытаны.

Антагонисты

В качестве противников выступают инопланетяне, которых земляне называют просто Чужими, ибо их самоназвание неизвестно. Они представляют собой стихийную, абсолютно чуждую силу, без эмоций и без сожаления уничтожающую целые планеты с их обитателями. Зачем они это делают — неизвестно: возможно, они строят из останков уничтоженных планет сферы Дайсона, а возможно, ещё больше космических кораблей, перерабатывающих ещё больше планет на ресурсы, чтобы построить ещё больше таких кораблей. Насколько землянам известно, на стороне Чужих сражаются, как минимум, несколько видов инопланетян, а возможно, что и огромное множество ещё неизвестных видов. Неизвестно, делают ли они это по собственной воле — неизвестно, сохранили ли они собственную волю вообще, но многие из захваченных трупов инопланетян носили следы хирургических изменений и имплантации, а возможно, и не только. Земляне предпочитают не думать о возможности однажды встретиться в бою с собственными соплеменниками с захваченной Земли, сражающимися на стороне Чужих.

Особенности мира

Сверхсветовые двигатели, установленные на «Ковчегах», несовершенны: они позволяют совершать прыжки не длиннее примерно десяти парсек (около 30 световых лет), причём каждый такой прыжок съедает огромное количество энергии, которую нужно будет восполнить уже на месте. Источники энергии для прыжков могут быть самыми разными — какие найдутся — но сбор энергоносителей может занять от нескольких недель до многих месяцев — а Чужие меж тем будут наступать беглецам с Земли на пятки. Вдобавок, сверхсветовые двигатели всё же являются экспериментальными, и никто не может гарантировать, что они не начнут чудить в самый неподходящий момент.

Скитаясь по Вселенной, персонажи могут встретиться с другими инопланетянами, тоже бежавшими от Чужих много лет назад, наткнуться на следы пребывания других «Ковчегов» или встретиться с самими этими кораблями, или обнаружить инопланетные цивилизации, которые в самое ближайшее время могут навестить Чужие. В результате таких встреч на борту «Ковчегов» могут оказаться и инопланетяне.

Земляне сильно проигрывают Чужим по части технического развития, но могут навёрстывать упущенное, захватывая образцы их технологий. Экипажи «Ковчегов» могут даже перестраивать ключевые узлы собственных кораблей, но любое производство требует ресурсов, которые нужно будет добыть в ближайших звёздных системах, — что опять-таки потребует времени.

Экипажам «Ковчегов» также придётся бороться с собственным внутренним на-

пряжением: осознание того, что произошло с их планетой, плюс царящая на кораблях атмосфера не то военного лагеря, не то тоталитарной диктатуры (а как иначе?) вместе способны буквально свести с ума. Вдобавок, хотя на «Ковчеги» старались не брать бесполезных людей, некоторые богатые и влиятельные люди сумели купить себе места на кораблях, и сейчас причиняют изрядную головную боль экипажам. Причём чем позже стартовал корабль, тем больше на нём таких людей (зато и тем больше его экипаж знает о Чужих).

Отряд мертвецов

Международное подразделение специального назначения уничтожает биотеррористов, распыляющих зомби-вирус тут и там по всему миру, но сами бойцы подразделения вынуждены заражать себя тем же вирусом.

Вспышка эпидемии, превращающей людей в жаждущих человечины безмозглых мертвецов, оказалась недостаточной для того, чтобы устроить конец цивилизации. Но она была не одна — за первой вспышкой последовали и вторая, и третья и десятая, и все как одна — в максимально удобных местах и максимально удобном времени, чтобы вызвать как можно больше человеческих жертв. Сначала за эти вспышки взяли на себя ответственность радикальные исламисты. За некоторые из следующих — европейские неонацисты. Потом какие-то антиглобалисты, потом какие-то фанатики-сетанты, потом чёрт знает кто ещё. Похоже было, что кто-то активно продавал биологическое оружие самым разным террористам.

Ведущие мировые державы осознали, что биотерроризм превратился в реальную угрозу для всего мира и создали IBCT или International Bioterrorism Countering Team — международную группу для противодействия биотерроризму. В «ай-би-си-ти» входили как военные, так и учёные: задачей первых было уничтожение биотеррористов, предотвращение биотеррористических актов, недопущение распространения эпидемий и, если надо, уничтожение заражённых областей, задачей вторых — изучение природы зомби-вируса.

Однако, в первые месяцы своей работы IBCT, даже составленная из лучших из лучших, несла довольно ощутимые потери. Бойцам группы нужно было по-настоящему отчаяться, чтобы согласиться на предложение своих учёных получить «прививку» от зомби-вируса.

Эта прививка на самом деле была ослабленной версией самого вируса. Она исключала возможность заражения и быстрой смерти от одного лишь укуса зомби, но в случае смерти привитого бойца от абсолютно любой причины в течение нескольких минут после смерти он восставал в виде живого мертвеца. При этом ослабленная версия вируса передавалась при переливании крови, через слюну и половым путём, что в значительной отрезало для получившего прививку возможность жить нормальной человеческой жизнью.

Так к бойцам IBCT приклеилось прозвище «Отряд мертвецов», так они получили свою полуофициальную эмблему — человеческий череп внутри знака биологической опасности — и свой ницшеанский девиз: «Те, кто сражаются с чудовищами».

Протагонисты

Персонажи игроков являются бойцами «Отряда мертвецов». Теперь в боевые отряды IBCT принимают не за профессионализм, а за готовность пройти вакцинацию — ибо таких нужно искать днём с огнём. У каждого из персонажей своя причина, по которой он решился на этот шаг: кто-то сознательно решил пожертвовать собой ради других людей, кому-то уже нечего терять, кто-то отправился на вакцианацию, держась за руки с любимым человеком, также бойцом IBCT, кто-то, совершая необратимое, не знал всех последствий своего шага — и так далее. Возможно, когда-нибудь в будущем они смогут вылечиться… но сейчас не стоит на это рассчитывать. Про-

шедшие вакцинацию не могут жениться или поддерживать отношения с бывшими супругами (точнее, могут попытаться, но вряд ли это сможет продолжаться долго) — им доступны романтические отношения только с другими вакцинированными, а заводить детей им нельзя даже с ними. Вакцинированные вынуждены сталкиваться с отчуждением со стороны тех самых людей, которых они защищают, причём чем больше будет вакцинированных в рядах IBCT, тем выше вероятность, что это отчуждение будет распространено на всю организацию вообще.

Среди персонажей игроков могут быть и не проходившие вакцинацию, но сражающиеся в боевых группах. Однако таким лучше держаться за спинами товарищей, подальше от голодных зомби: любой их укус убьёт человека без вакцинации за несколько минут или десятков минут, превратив его в ещё одного живого мертвеца. Прошедшие вакцинацию, в отличие от не-вакцинированных, необязательно должны носить костюмы биологической защиты, но часто делают это, чтобы сбить противника с толку и не дать ему понять, кто из бойцов обладает иммунитетом к укусам зомби, а кто нет.

Антагонисты

Хотя иконическими монстрами зомби-сеттингов являются собственно зомби, если они появились на сцене — значит, персонажи или их коллеги либо где-то ошиблись, либо недоглядели, либо просто опоздали. Основным противником бойцов IBCT являются биотеррористы самого разного толка, которых объединяет лишь одно: все они не гнушаются использованием биологического оружия. Многие из них тоже являются вакцинированными, что позволяет им не бояться укусов зомби (которые, правда, всё ещё воспринимают их как мясо) и вставать после смерти в виде зомби. Если они на это соглашаются, либо они фанатичны до предела, либо им обещали, что заражение ослабленной формой вируса обратимо (и если это действительно так, то IBCT просто обязана получить в свои руки лекарство от зомби-вируса, но если самих биотеррористов обманывают...). Самые отмороженные биотеррористы могут во время боя вкалывать себе мутагены, превращающие их в нечто худшее, чем просто зомби.

И, разумеется, любая борьба с биотерроризмом будет бесплодной, если IBCT не найдёт тех, кто создал зомби-вирус и теперь продаёт его направо и налево. Кто бы ни были эти люди, возможно, ими движет нечто большее, чем жажда наживы любой ценой или желание убить всех людей...

Особенности мира

Неизвестные создатели зомби-вируса будут постоянно создавать новые штаммы, вызывающие новые мутации: как у зомби, так и у вкалывающих себе мутагены биотеррористов. Они могут даже попытаться создать штамм, против которого прививки «Отряда мертвецов» не будут работать, но для этого им потребуется заполучить в свои руки мёртвого, а лучше живого вакцинированного бойца. Учёные IBCT будут хотеть от бойцов, чтобы те доставляли им трупы мутантов, а лучше — ещё живых мертвецов. Они могут даже предложить бойцам сделать их ещё сильнее с помощью мутагенов («Вы же уже инфицированы, чего вам терять?»), но после таких предло-

жений сами бойцы могут начать смотреть на учёных с обоснованным подозрением. А если эти учёные случайно устроят локальный зомби-апокалипсис в собственной лаборатории…

Помешать террористам перевозить вирус через государственные границы практически невозможно: если досматривать их на предмет каждой подозрительной ампулы, они могут провезти его в собственной крови. Если подвергать их медицинскому обследованию, они могут начать провозить вирус в продуктах питания. А если государства попытаются помешать им в этом, то это парализует международное сообщение настолько, что угроза зомби-эпидемии покажется цветочками…

Майндхакеры

Киберпанковый мир, где хакеры могут взламывать человеческое сознание, переписывая мысли, эмоции и воспоминания людей — но не могут поручиться, что их собственные мысли действительно принадлежат им.

Почти стоелтие назад был изобретён нейрошунт — электронный имплантат, напрямую подсоединяющий живой человеческий мозг к электронным системам и преобразующий человеческие мысли в электронные сигналы и обратно. Теперь такой есть у каждого гражданина, и в дивном новом мире каждый может купить чувство, переживание и воспоминание, как товар. Хотите испытать ощущение от прыжка с парашютом, но боитесь высоты? Купите и скачайте переживания парашютиста или любого другого человека. Вы можете загрузить в своё сознание удовольствие от еды или секса, которое не могли получить естественным путём, а современные фильмы не только задействуют все пять чувств, но и позволяют переживать эмоции персонажей. Вы хотите приобрести новые умения? Вы можете скачать их прямо в свой мозг. Ваши отношения с любимым человеком потеряли краски? Психолог-когитограммист поможет вам наладить их. Вы совершили в прошлом нечто, о чём сейчас сожалеете? Вы забудете об этом навсегда и будете уверены, что этого никогда не происходило. В вас есть мысли, которые тревожат вас? Обратитесь к когитограммисту корпорации «Юнайтед Нейротех».

Мир разделён между четырьмя супердержавами: демократическим Тихоокеанским союзом (ТОС), Океанской империей, владения которой разбросаны по континентам, и которая управляется конституционной монархией, националистической Единой Европейской нацией (ЕЕН), простирающейся от Атлантики до Волги, и коммунистической Паназиатской коалицией (ПАК). Союз и Империя в настоящий момент ведут войну против ЕЕН и ПАК. Последние две супердержавы управляются диктаторскими режимами, которые используют когитограммирование для подавления всякой свободы воли — в отличие от ТОС и Империи, использующих это достижение прогресса исключительно во благо. ТОС и Океания всегда были союзниками. Европейцы и азиаты всегда были их врагами. Любой, утверждающий обратное, является пропагандистом на службе врага, и о нём немедленно следует сообщить ближайшему сотруднику полиции мысли.

Нейрошунт означает гражданство, и лица, не имеющие нейрошунта, не являются гражданами, поскольку без него они не могут выходить в Нейронет, не могут подтвердить свою личность, не могут принимать участия в электронном голосовании и даже пользоваться электронной валютой. Разумеется, правительство предоставляет негражданам работу, чтобы не дать им умереть с голоду, но оно не позволяет им бездельничать.

Гражданин, не забывайте регулярно посещать психолога-когитограммиста. Он поможет вам избавиться от любых мыслей, представляющих опасность для окружающих или вас самих, — тех, от которых вы хотели бы избавиться, и тех, которые вы ещё сами не осознаёте. Благодаря программированию сознания вы никогда не будете уволены из-за прогула или опоздания на работу — потому что просто не сможете проспать начало рабочего дня или прогулять работу. Вы также никогда не попадё-

те в тюрьму за кражу, изнасилование или убийство и никогда не испытаете чувство стыда за подобные поступки, потому что просто не захотите их совершить.

Правительство не использует сеть Нейронет, к которой подключены все граждане, как средство слежки за ними, исключая случаи, когда они думают о совершении преступлений. Правительство не изменяет воспоминания своих граждан помимо их воли — если ваши воспоминания входят в противоречие с фактами объективной реальности, либо ваше восприятие этих фактов ошибочно, либо вы обращались к когитограммисту для редактирования воспоминаний и не помните этого. В обоих случаях следует обратиться к психологу-когитограммисту.

В качестве меры наказания за особо тяжкие преступления гражданин может быть подвергнут амнезификации — полному стиранию памяти, позволяющему преступнику начать жизнь с чистого лица. В исключительных случаях допускается полное уничтожение и личности преступника, заменившее устаревший метод лоботомии и более гуманное, чем уже не практикуемая смертная казнь.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть как когитограммистами, умеющими взламывать человеческое сознание, так и обычными обитателями мира, даже людьми без нейрошунта, лишёнными каких-либо гражданских прав, но зато неуязвимыми для майндхакинга. В одной партии могут оказаться выходцы из разных слоёв общества и, возможно, даже разных враждующих стран.

Важно помнить, что в этом мире абсолютно каждый человек хотя бы однажды, а скорее всего, несколько раз подвергался переписыванию сознания, иногда по собственной воле, но чаще — вопреки ей. И ужас существования в этом мире состоит именно в том, что сам человек не знает, чего именно из произошедшего с ним на самом деле никогда не было, а что было на самом деле, но его заставили забыть об этом. Разумеется, персонажи могут пытаться противостоять попыткам взлома сознания с помощью различных — и, разумеется, исключительно нелегальных — защитных программ, но почти каждый подвергался изменению сознания ещё до установки этих программ.

Антагонисты

Всё зло этого мира исходит от четырёх могущественных организаций, изучающих, внедряющих и контролирующих нейротехнологии и когитограммирование: «United Neurotech» в ТОС, «Royal Society for Neurotechnological Studies» в Океании, «Volksneourotechnik» в ЕЕН и «Госнейроконтроль» в ПАК. Однако, в Нейронете персонажам могут угрожать преступные майндхакеры, в трущобах — бесправные люди, которым нечего терять, а в роли внешнего врага могут выступать как агенты враждующих держав (если вся их вражда не является лишь ширмой), так и выходцы из стран третьего мира — киберлуддиты, отвергающие нейротехнологии и научившиеся многим приёмам радиоэлектронной борьбы — в том числе тем, которые выжигают мозги любому человеку с нейрошунтом. Но грань между протагонистами и антагонистами в этом мире весьма и весьма тонка… если речь не идёт о «большой четвёрке».

Особенности мира

Нейронет контролируется мощным суперкомпьютером под названием Когитрон (или четырья разными суперкомпьютерами с одинаковым названием?), способным вмешиваться в сознание огромных человеческих масс. (Поскольку человеческий разум является для когитограммистов открытой книгой, они могут создать и полноценный ИИ). Однако, на таком уровне неизбежны сбои. Например, если заставить всё население страны забыть некое событие, то те, для кого оно было лично важным, рано или поздно впадут в когнитивный диссонанс. Или когитограммы, запрещающие людям те или иные действия, либо срабатывают невовремя, либо не срабатывают, когда должны. Поэтому для тонкой работы нужно множество когитограммистов-людей, чьё ремесло требует навыков отчасти программиста, отчасти психолога, отчасти человека искусства, ибо они работают с образами.

(Автор приносит извинения: некоторые детали мира не уместились на одной странице).